2/3 1994

NUMERO DOPPIO !

THE FIDGETTS

ADDAMS FAMILY 2

Tutti i punteggi, tutte le vostre lettere, tutte le novita' Nintendo

FAI LA TUA SCELTA!

Super Nintendo 16 Bit

CARTOON

Goof Troop
Bart's Nightmare
Magical Quest starring Mickey Mouse
Tom & Jerry
Tiny Toon
Road Runner
Krusty's Super Fun House Simpson
Turtles IV

SPORT

World Cup '94
Striker
Nigel Mansell's World Championship
Super Off Road
G. Foreman Boxing
W.L. Basketball
Super Wrestleman
Super Soccer
Super Tennis

AVVENTURA

Mr. Nutz
Aero the Acro Bat
Aladdin
Plok
Super Mario All-Stars
Jurassic Park
The Blues Brothers
Addams 2
Bubsy The Bobcat
Super Adventure Island
Congo's Caper
Prince of Persia
Super Castlevania IV
Zelda III
Super Ghouls'n Ghosts
Pilotwings

STRATEGIA

Lemmings
Sim City

SPARATUTTO

Biometal
Mechwarrior
Super Strike Gunner
Starwing
Super Aleste
U.N. Squadron
Super Probotector
Super R-Type

AZIONE

Street Fighter 2 Turbo
Final Fight 2
Spiderman X-Men
Alien 3
Battle Toads 2
Super James Pond
Super Double Dragon
Batman Returns
Fatal Fury
Final Fight
Super Mario Kart
Street Fighter
F-Zero

Nes 8 Bit

CARTOON

Talespin
Flinstones 2
Cartoon Workshop
Darkwing Duck
Duck Tales 2
Tiny Toon 2
Tom & Jerry

SPORT

Jimmy Connors Tennis
Nigel Mansell's World Championship
Rackets & Rivals
Ferrari GP
Indy Heat
Rad Racers
World Cup

AVVENTURA

Addams 2
Indiana Jones and The Last Crusade
The Blues Brothers
Rodland
Jurassic Park
Trolls in Crazyland
Kirby's Adventures
Adventure Island 2
Super Mario Bros. 3
Boulder Dash

STRATEGIA

Kabuki Quantum Fighter

SPARATUTTO

Gum Shoe (per Action Set)
Ultimate Air Combat
Megamen III

AZIONE

Battle Toads & Double Dragon
Barbie

ROMPICAPO

Yoshi's Cookie
Mario & Yoshi

Game Boy

CARTOON

Tiny Toon 2
We're Back
Batman The Animated Series
Speedy Gonzales
Looney Tunes
Darkwing Duck
Mickey's Dangerous Chase
Barts vs Juggernauts Simpson
Popeye 2
Garfield
Tom & Jerry
Little Mermaid - La Sirenetta
Mickey Mouse
Bugs Bunny Crazy Castle
Tiny Toon
Turtles II

SPORT

Jimmy Connors Tennis
Nigel Mansell's World Championship
Top Ranking Tennis
NBA All Star 2
G. Foreman Boxing
Ferrari GP
Track & Field
F1 Race + adattatore per 4 giocatori

AVVENTURA

Indiana Jones and The Last Crusade
Adventure Island 2
Kirby's Dreamland
Zelda Link's Awakening
Titus The Fox
Gargoyle's Quest
Super James Pond
Crash Dummies
Addams 2
Kid Dracula
Adventure Island
The Blues Brothers
Mystic Quest
Super Mario Land 2
Boulder Dash
Super Mario Land

SPARATUTTO

Bionic Commando
R-Type
Terminator 2 The Movie
Megaman

AZIONE

Alien 3
Spiderman 3
Battle Toads 2
Barbie
Titus The Fox
Raging Fighter

ROMPICAPO

Yoshi's Cookie
Mario & Yoshi

SOM

Club Nintendo®

#2/3 '94

Hallo *amabili lettori,*
avevate già notato che perfino il sommario è composto con il mio nome?
Som'Mario! Sicuramente sì, soprattutto i romani, ma anche a Brooklin gli italo-americani non scarseggiano.
Ricordando così la mia complessa storia italoamericanipponica vado a introdurvi in questo doppionumerosorpresa che, come un portentoso sgorgatore idraulico, ci farà recuperare tutti i ritardi postali!!
Un megasaluto dal vostro Superdirettore!!

Mr. Nutz per SNES

pag. 4

Arrotatevi i dentini giacchè dovrete aiutare il vostro amico scoiattolo a difendersi dal terribile Yeti. Gioco difficilissimo per i testadura, per i tranquilli...tranquilli!!Potete scegliervi i livelli di difficoltà!

J. Connors Tennis per NES

pag. 10

Se preferite l'erba perchè il palleggio vi viene più facile,okkey, se vi battete sul terreno duro ancora okkey, se preferite non sporcarvi e saltellare sul sintetico ...okkey. 16 tornei per dimostrare comunque che sapete tenere la racchetta in mano.

Dr. Franken II per GB

pag. 38

Avete mai visto un vampiro alle prese con gli esattori di luce, acqua e manutenzione dell'avito castello? No!!? E' la volta buona per mettersi nei panni del povero "diavolo" e dargli una mano a trovare il tesoro che lo salverà.

SUPER NINTENDO 16 BIT

NES 8 BIT

GAME BOY

TIPS AND TRICKS

INSERTO SPECIALE

RUBRICHE

Presidente: Super Mario Direttore: Pino Marchi
Responsabile Editrice in Italia: Linea GIG S.p.A. su autorizzazione John Fletcher, Editor in chief
Art: Catalyst Publishing, Nintendo Co., Ltd.
Stampa: Catalyst Publishing, England.
Direzione e Segreteria: Linea GIG
CLUB NINTENDO Via Volturno 3/12
50019 Osmannoro Firenze.

C'é un sacco di divertimento in questo gioco che si svolge in mezzo al bosco! Il nostro eroe si chiama Mr. Nutz ed é un mitico SuperScoiattolo che ha un sacco di pensieri. Devi attraversare una fantastica varietá di livelli insieme a Mr. Nutz in questa avventura piena zeppa di azione e, perbacco, di ghiande!

UNA SCOIATTOLATA NON-STOP

Il nostro eroico scoiattolo ha un grosso compito da svolgere: deve salvare il mondo dalle intenzioni malvage dello YETI. Lo YETI non ha nessuno scrupolo e vuole conquistare il mondo per farlo diventare un suo regno di ghiaccio. Sta al nostro Mr. Nutz fermare il terribile YETI. É uno scoiattolo determinato e deciso e deve viaggiare molto per raggiungere e poi sconfiggere il cattivo Yeti eliminando questa terribile minaccia che rischia di rovinare la terra. Durante il gioco ci sono 6 incredibili fasi che contengono una varietá di strani nemici che sono fedelissimi allo Yeti per cui faranno di tutto per fermarti. La chiave di questo gioco é l'esplorazione e devi sempre aspettarti l'inaspettato esplorando tutte le aree delle varie fasi. Di solito scoprirai i bonus che aspettano di essere raccolti.

LE ABILITA' DI UNO SCOIATTOLO

Forse Mr. Nutz non ti sembra un vero eroe ma é davvero un personaggio formidabile e conosce un sacco di trucchi per fermare tutti quei tremendi nemici. Perché non diamo un'occhiata per vedere di che cosa é capace e come reagisce in piena azione...

MUNIZIONI DI GHIANDE

Mr. Nutz potrá lanciare le ghiande che raccoglie contro

qualsiasi nemico. Il numero di ghiande rimaste viene mostrato in cima allo schermo. Forse dovrai farlo saltare e poi lanciare per poter colpire i nemici volanti.

LO SPRINT DELLO SCOIATTOLO

Potrai far correre Mr. Nutz premendo il controller insieme ad un altro pulsante a seconda di quale "control system" stai usando (sono 6 in tutto).

LA SPAZZATA DELLO SCOIATTOLO

Uno dei trucchi piú sorprendenti che possiede il nostro eroe é l'abilitá di "spazzare" con la sua enorme e pelosa coda. Questa dovrá essere utilizzata come un'arma segreta e puó ferire qualsiasi nemico con un colpo solo. Spazza pure!

IL SALTO DELL'ALBERO

Mr. Nutz É un tipo molto agile e riesce a fare certi salti e questo

gli é molto utile. Per esempio, puó usare questa abilitá per uscire dai guai, per raggiungere i cornicioni e le aree piú alte oppure per saltare in testa ai nemici per sconfiggerli.

UN TESORO DI SCORTE

Gli scoiattoli sono noti per fare grosse provviste per l'inverno ma il nostro Mr. Nutz non é uno scoiattolo qualsiasi e durante questo gioco dovrá accumulare oggetti molto utili che troverá lungo la sua strada. Questi oggetti potrebbero essere nascosti nei posti piú strani dove non ti aspetteresti di trovarli per cui devi esplorare a fondo tutte le aree.

LE GHIANDE

Le ghiande si usano come munizioni contro i nemici. Cerca di raccoglierne tante. Spesso si trovano negli alberi. Per raggiungerle aspetta che un nemico passi sotto l'albero e poi fai saltare Mr. Nutz sulla sua testa permettendogli cosi' di rimbalzare in su per prendere le ghiande.

ENERGIA

Esistono anche gli importantissimi punti di extra-energia. Prendili per recuperare l'energia giá utilizzata e grazie a questi potrai prolungare il tempo di gioco.

LE MONETE

Le monete sono molto importanti perché ti permettono di aumentare di un punto il tuo contatore di energia. Per ogni 50 monete che riuscirai a prendere riceverai un punto di energia ma se riuscirai a prendere tutte le monete di un dato livello riceverai un punteggio perfetto e questo significa un vita-extra per te!

LA FIASCHETTA

Trova la fiaschetta e diventerai invisibile per un periodo limitato di tempo. Questo trucco é utile particolarmente quando vieni

travolto da una valanga di cattivi!

GLI 1-UP

Che tipo di gioco sarebbe se non avesse qualche 1-UP? Questi appaiono in vari punti durante il gioco e se ne vedi uno non aspettare! Prendilo subito per ricevere un'extra-chance.

LO YETI ASPETTA LO SCOIATTOLO

Si', lo Yeti ti sta aspettando ma prima devi attraversare tutti i livelli che stanno fra te e lui. Allora, che cosa puoi aspettarti lungo la strada? Niente di meno che una mitica sfida e una valanga di livelli stracolmi di pericoli e, perbacco, di nemici!

BOSCOLANDIA

Come ti puoi immaginare questo livello si svolge nelle profonditá di un bosco e Mr. Nutz si sente abbastanza a casa in questo ambiente. Peró ci sono un sacco di nemici che gli renderanno la vita molto difficile. Mele ribelli, lumache spinose, api ronzanti e fiori che ballano saranno tutti a terra per minacciarlo mentre sugli alberi ci sono ragni che gli salteranno addosso se non stai attento. Allora stai all'erta contro tutti questi pericoli finché non trovi Mr. Spider, il gigantesco arachnide-boss alla fine del livello.

IL LUNAPARK DELL' AVVENTURA

Questo parco é enorme e pieno di alberoni altissimi sui quali dovrai arrampicarti ed esplorare sempre cercando di evitare le varie creature del bosco. Per esempio, le coccinelle volanti, i ricci che corrono e gli uccelli in picchiata. Usa le piattaforme mobili per avanzare da un albero all'altro e cerca tutte le ghiande e le monete che sono appese sui rami. Puó essere davvero complicato attraversare tutti questi alberi e avrai a tua disposizione anche un paio di corde con le quali

puoi oscillare. Dovrai trovare la Chiave Dorata per poter entrare nella casa e poi combattere contro la strega malvagia che cavalca la scopa.

DENTRO LA CASETTA

Dopo tutta quella fatica per sconfiggere la strega Mr. Nutz si troverá intrappolato dentro la casetta! Dovrai attraversare tutte le stanze nelle quali troverai un sacco di sorprese: bottiglie che si stappano da sole, lampadine, coniglietti che rimbalzano, e anche polli arrosto! E poi c'e' un livello mitico che si svolge dentro l'impianto idraulico della casetta!

IL SOTTO PASSAGGIO DEL VULCANO

Questo livello é in realtá un enorme labirinto sotterraneo e Mr. Nutz non solo deve sconfiggere gli uomini dispettosi dello Yeti ma deve farlo in fretta. L'intera zona é inquinata da aria velenosa che viene dall'enorme fiume di lava! Se riuscirá ad arrivare alla fine del livello Mr. Nutz dovrá combattere il piú grande avversario che abbia mai visto!

LO SCONTRO FINALE

Dopo aver combattuto contro i pagliacci ed i giocolieri sul livello 5 Mr. Nutz si troverá davanti allo stesso Yeti! Combatterlo nel suo regno di ghiaccio potrebbe significare sconfitta totale o una vincita strabiliante per Mr. Nutz. Preparati ad uno showdown micidiale...

SNES REVIEW

TITOLO	MR NUTZ
CASA	OCEAN
TIPO	PIATTAFORMA
GIOCATORE	1

INFO !

BiOMETAL

Il ventiduesimo secolo si avvicina e dopo una lunghissima guerra spaziale che ha diviso la Via Lattea, il Consiglio Galattico é costretto a cercare risorse sul pianeta "UP457". Durante una missione un'armata é stata attaccata e distrutta da una specie ibrida conosciuta come BIO METAL- creature per meta'macchine e per meta' animali.

Come pilota del "Halbard Carrier" devi combattere i numerosi mostri che si chiamano Bio Metal. Non é solamente una battaglia per la sopravvivenza ma é una corsa contro il tempo perché hai solo 32 ore per distruggere la colonia dove si riproducono e salvare la galassia!

BIO METAL MANIA!

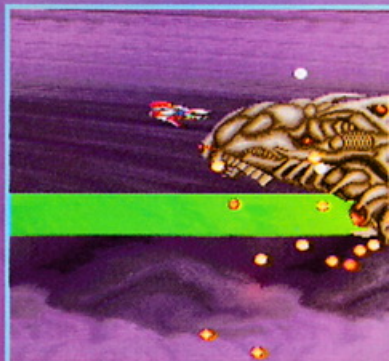
Mentre attraverserai i 6 livelli pieni di azione mozzafiato dovrai superare in astuzia e in manovre le creature e il tuo unico scopo é di distruggerle. Tutti i livelli sono veloci e di un'azione furiosa ed ognuno ha una valanga di nemici orrendi e mostri-boss mortali che stanno aspettando di eliminarti per assicurare una totale conquista dell'universo intergalattico.

C'e' anche un bonus: Bio Metal include una colonna sonora micidiale composta dalla famosa tecno-band "2 Unlimited"!

LA TECNOLOGIA CONTRO LA BIOLOGIA

Il tuo Halbard Carrier possiede la piú moderna tecnologia della galassia che include lo straordinario scudo G.A.M. che ti permette di difenderti contro un attacco alieno oppure di usarlo come ariete. Se usato in questa maniera é un sistema d' arma molto efficace. Il G.A.M. deve essere caricato di tantissima energia prima di usarlo con efficacia quindi una volta usato deve essere disinnestato per ricaricarsi. Devi decidere con saggezza quando usare il G.A.M. come arma di attacco o di difesa per completare il livello.

VUOI ANCORA ARMI? ECCOLE!

Allora ti piace l'arma micidiale G.A.M.? Ma vuoi sapere che altro puoi usare per colpire? Dunque, ci sono ben 6 altri sistemi d' arma da utilizzare a bordo del Halbard. Questi includono i devastanti cannoni laser ed i giganteschi missili "homing". Dovrai sperimentare tutti i sistemi per trovare quello che ti soddisfi di piú e che sia il piú efficace contro gli alieni. Se viene ricevuto lo stesso sistema di armi per un intero livello allora aumenterá la sua potenza. Per esempio, se stai usando il

cannone laser e lo stesso sistema/arma viene usato un'altra volta potrai sparare con il cannone laser all'indietro!

Il nuovo gioco di SNES "Bio Metal" offre le piú veloci scene di azione che tu abbia mai visto! Una grafica stupenda , una grandissima tecno-colonna sonora e 6 difficili livelli, che sono la casa di un migliaio di alieni schifosi-che appaiono tutti insieme ed allo stesso tempo sullo schermo! Tutto questo insieme crea un gioco stupendo e ti assicuriamo che ti divertirai come un mostro, vogliamo dire, come un matto!

SNES REVIEW

TITOLO	BIO METAL
CASA	ACTIVISION
TIPO	AZIONE
GIOCATORE	1

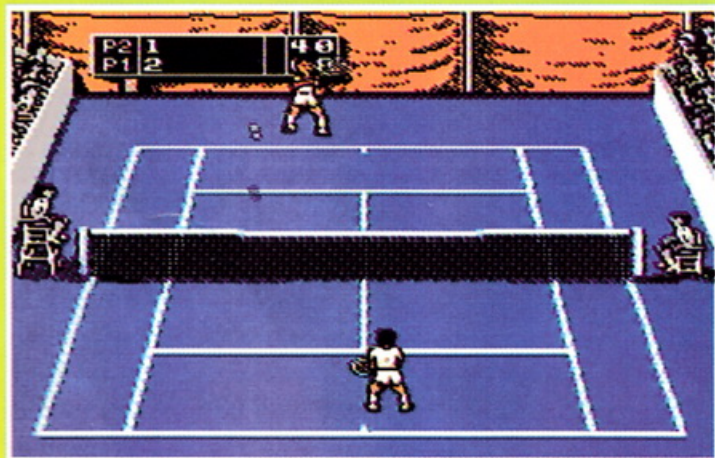
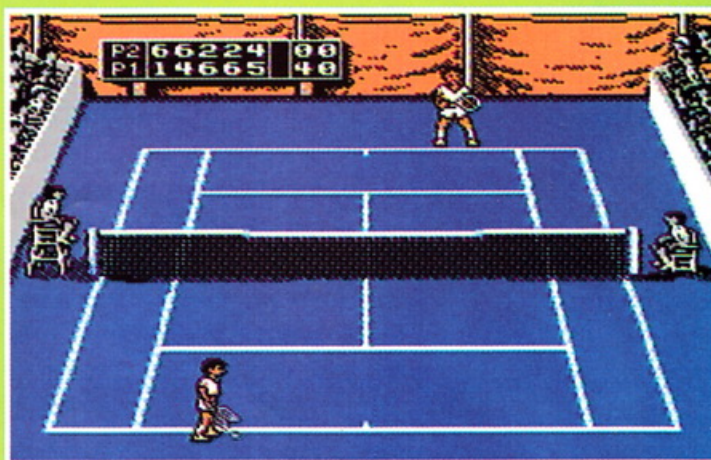
INFO !

Jimmy Connors

TENNIS

"Il tennis di Jimmy Connors" é pieno di azione, colpi mitici e i tipici momenti esaltanti del vero tennis... ma senza dover correre, sudare e dire parolacce! Adesso questo gioco ti offre la possibilitá di diventare Connors stesso e di cercare di conquistare il posto di numero 1 nei tornei piú prestigiosi del circuito mondiale.

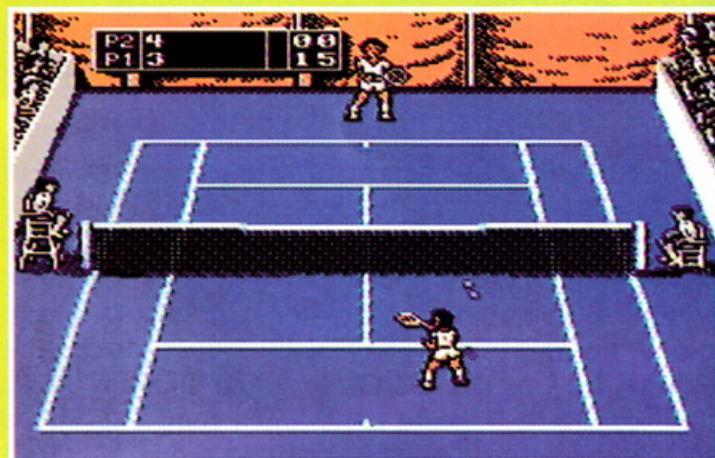
JIMMY CHI?

Connors é un giocatore di statura leggendaria. É stato numero 1 del mondo per 159 settimane consecutive! La piú lunga ininterrotta permanenza al vertice della storia del tennis maschile! E se non bastasse, ha anche un record di 109 titoli nel singolo, piú di qualsiasi altro tennista nella storia dello sport! Ha catturato 8 titoli del Grande Slam che includono 5 campionati dell'US Open, 2 allori a Wimbledon e l'Open di Australia! Cavolo!

E ALLORA? GIOCHIAMO O NO?

Il gioco inizia con la solita scelta di opzioni che includono la Musica (accesa o spenta), il numero di giocatori e la possibilita' di scegliere di giocare, esercitarti o tornare ad un match gia' giocato e salvato. Poi apparira' lo schermo di identificazione dei giocatori dove puoi scrivere il nome del tuo giocatore preferito o scegliere di essere Jimmy stesso, (che non e' una brutta scelta).

CON L'ESERCIZIO SI RAGGIUNGE LA PERFEZIONE

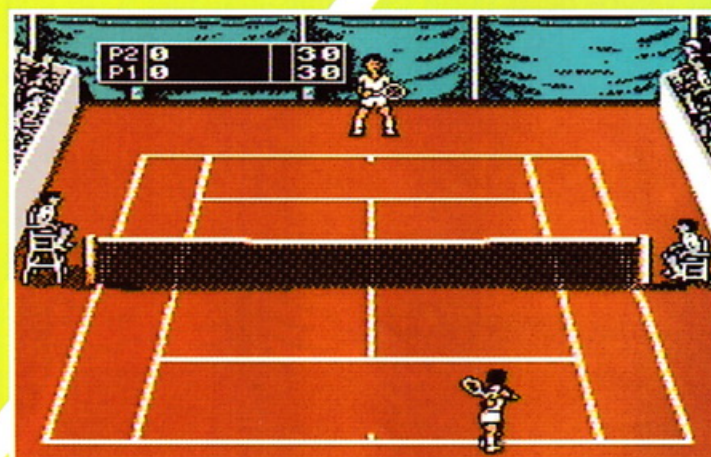
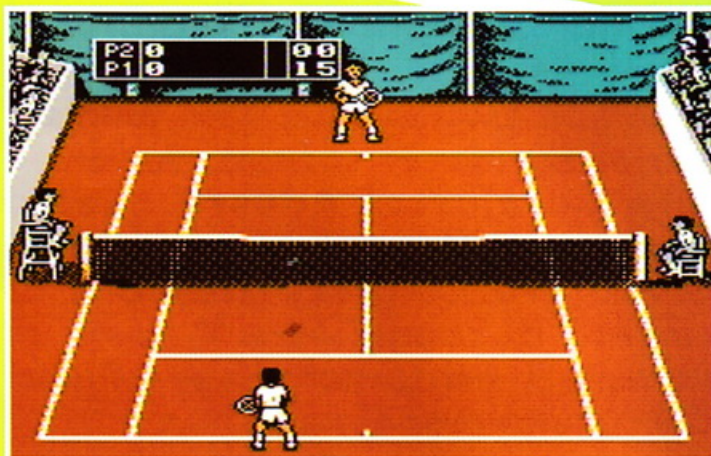
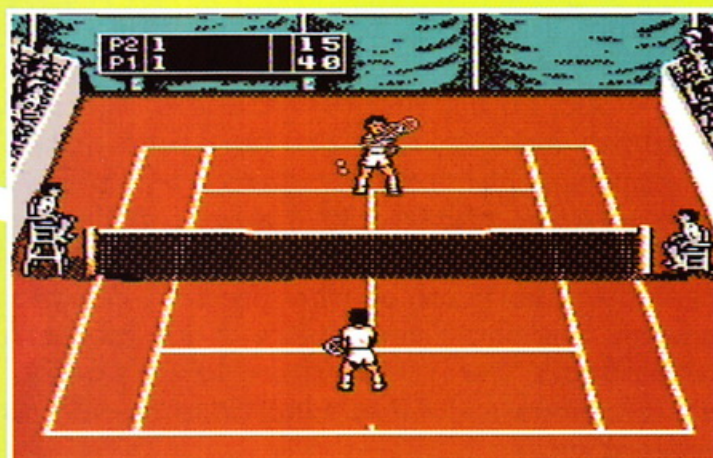
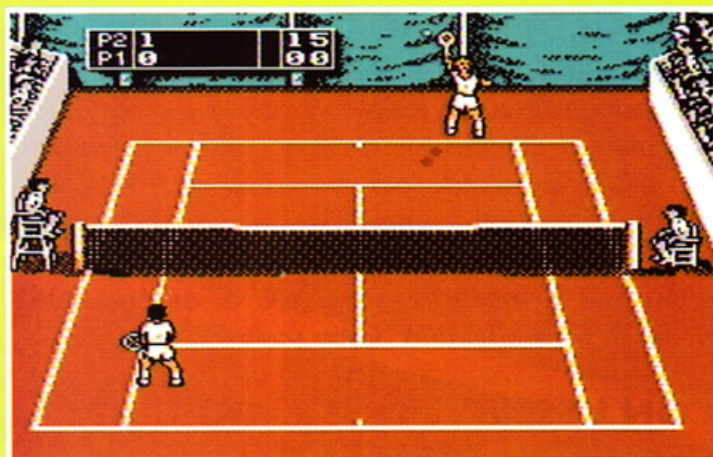
Scegliendo l'opzione 'practise'/'esercitarsi' potrai lavorare per migliorare la tua strategia per non rimanere bloccato durante i momenti cruciali del gioco. Ti conviene approffittare di questa opzione prima di giocare nei tornei perche', dopotutto, per diventare il migliore devi lavorare molto! Puoi scegliere il numero di palle che vuoi ricevere, da 100 a 300, da una macchina che te le servira'. Il livello di esercitazione che hai scelto prima, (Principiante, Intermedio, Avanzato o Smash Play), avra' un effetto sulla velocita' e sulla direzione della palla.

Quando ti eserciti con un altro giocatore, (2 player mode), funziona diversamente. I due giocatori alternano i "servizi" durante la sessione di esercitazione e quando sono finite le palle la sessione termina.

LA STAGIONE DEL TORNEO

É giunto il momento magico e non solo giocherai nei tornei piú famosi del mondo ma se vincerai riceverai un sacco di soldi! Potresti vincere dai $26.000 ai $62.500! Allora preparati perché c'e' molto in gioco e ti dovrai aspettare una serie di match molto difficili!

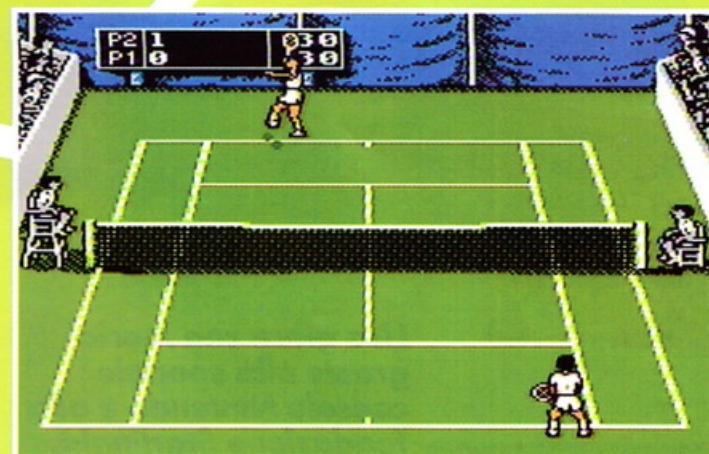
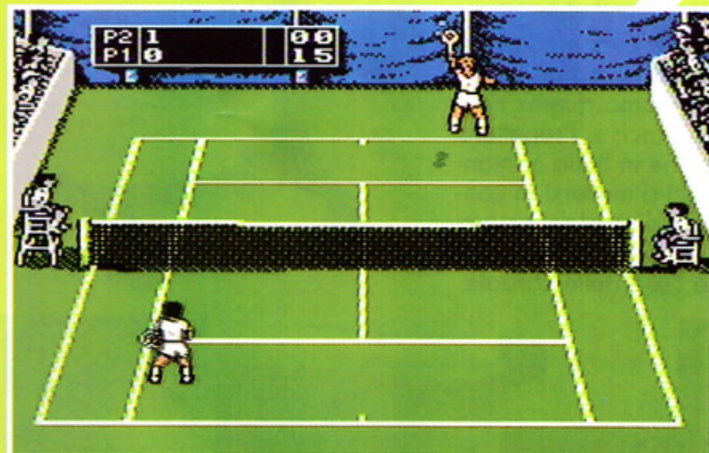
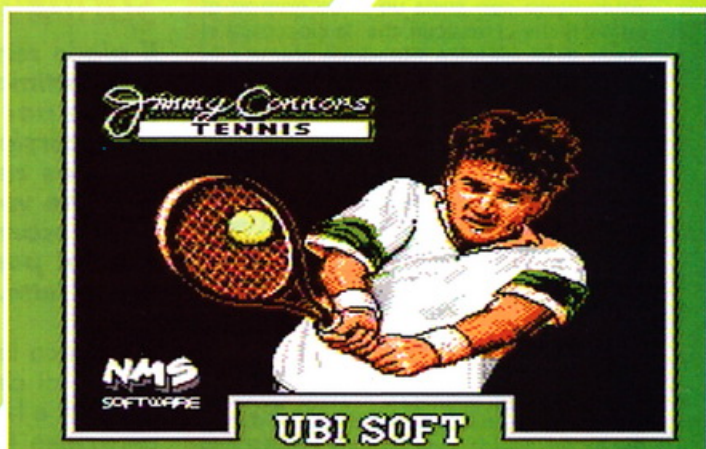
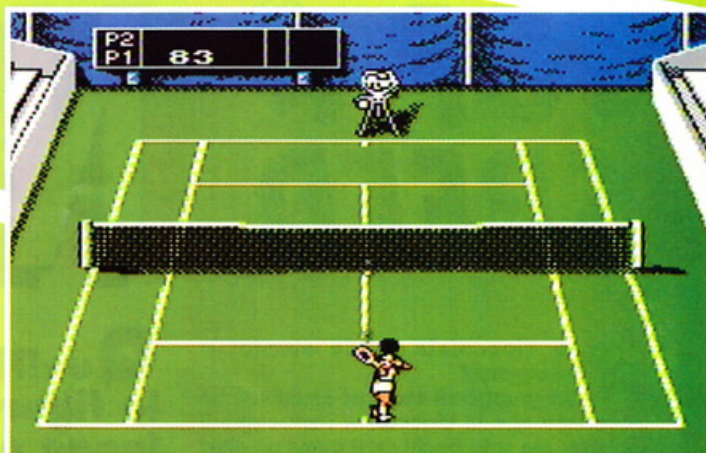
GUADAGNI E PRESTIGIO

Dopo aver scelto il "mode" per giocare devi scegliere il numero di "set" che vuoi giocare. Una match di 3 set significa che il vincitore sará il primo che vince 3 set, anche se si possono giocare un massimo di 5 set. Puoi anche scegliere una match di 1 o 2 set.

Poi, se stai giocando da solo (1 player mode), devi scegliere il livello del tuo avversario. Questi possono essere Prinicipiante, Intermedio o Avanzato. Con ogni livello cambia non solo l'abilitá dell'avversario ma anche quanti soldi si possono guadagnare. Per esempio, se vincerai contro un avversario Avanzato durante una match di 3 set guadagnerai molto di piú che in un match di 1 set giocato contro un Principiante. Sembra logico, vero?

Ci sono 16 tornei da giocare ed ognuno ha i suoi punti deboli e le sue stranezze da superare. Per esempio, il Campionato Belga indoor si svolge a Bruxelles su un campo di terra. Non solo ha un bel colore marrone ma é molto piú duro di un campo di erba e quindi puó avere un certo effetto sulla palla. La palla rimbalzerá piú in alto e potresti trovare che il rimando dell'avversario sia leggermente piú veloce del normale. Quando invece giochi su un campo di erba la palla rimane piú bassa (tieni in mente questo quando ti avvicini alla rete) e va piú lentamente cosí ti permette di preparare il prossimo colpo.

Troverai tutti i piú famosi tornei ne "Il tennis di Jimmy Connors": Wimbledon, l'Open di Australia, l'Open di Francia, il Campionato internazionale d'Italia e l'(Open) Campionato degli Stati Uniti. Ma ci sono altri tornei meno famosi presenti in questo gioco. Per esempio, il B.H. della Nuova Zelanda e anche la Coppa del Kremlino! Non ti sono familiari? Non importa perché tutti sono una mitica sfida e la competizione é dura!

I CONTROLLI DEL GIOCO

Diventare bravi a giocare al "Tennis di Jimmy Connors" richiede solo un pó di esercitazione e presto potrai fare colpi al volo/volley, drop shots, i rovesci a due mani, colpi al volo incrociati. Per eseguire queste mosse si usa un sistema di controllo abbastanza facile. I pulsanti A e B si usano per colpire la palla. Usando il pulsante A si produce un colpo normale mentre il pulsante B fa partire un potente rimando. Quando il tuo giocatore sará nella posizione giusta per colpire la palla dovrai premere uno dei due pulsanti per prepararlo a colpire. Quando lascerai uno dei due partirá il colpo, che sia normale o potente. Se premerai simultaneamente i pulsanti SINISTRA o DESTRA sul control pad manderai la palla in una di quelle direzioni. La direzione vera del colpo é determinata da quanto tempo hai tenuto premuto (i pulsanti) sul control pad. La velocitá del tuo colpo dipenderá da quanto tempo hai premuto il pulsante di direzione. Quindi, piú tempo lo terrai premuto piú forte sará il colpo. La lunghezza del tuo colpo é controllato con i pulsanti SU e GIÙ. Questi ti permettono anche di fare i colpi lobbati e pallonetti/"drop".

OK, va bene, ti sembra un pó complicato e hai paura che le tue dita si intreccino sul control pad...ma dopo qualche match troverai che stai colpendo come un vero campione.

"Il tennis di Jimmy Connors" é un gioco superbo. Si gioca talmente bene che é difficile credere che sia soltanto sul NES! Assomiglia infatti ai piú grandi giochi di simulazione dello SNES. Se tu sei un tifoso dello sport questo é da aggiungere alla tua collezione di giochi.

TOP SPEED

La cioccolata rende stupidi o intelligenti?
Un gruppo di studiosi americani ha accertato che la cioccolata danneggia il cervello, ma solo pochi mesi prima un altro gruppo di studiosi aveva assicurato che la cioccolata faceva bene al cervello. Attendiamo con ansia un terzo gruppo di studiosi che ci rassicuri che la cioccolata ci lascia nelle identica situazione mentale in cui eravamo prima di mangiarla.

Da non credere!
C'è chi, nei panni di Saga, ha sconfitto 6000 Street Fighter!! Takairho Nakano, 17enne giapponese ha raggiunto quello che si ritiene essere un record mondiale. Vi invitiamo a non tentare di imitarlo, almeno fino a che non verrano organizzate le olimpidi per videogame!!

Canti come un cane
Se ti riesce fallo!! Guenther III, un pastore tedesco, abbaiò qualche tempo fa in un disco dal titolo Wild Dog (cane selvaggio). Una anziana nobildonna tedesca, dopo averlo sentito, decise di lasciargli tutti i suoi beni. Guenther III ha ereditato 137 miliardi, adesso passati al figlio Guenther IV. La notizia e il titolo si commentano da soli!

Tetris con Mario
Una introvabile cassetta da amatori. Uscì nel 1990 per game boy un Tetris in cui si inseriva in discesa libera la faccia di Super Mario. Quando nel 2000 verranno attivati i mercatini dei videogiochi, proprio come ora ci sono i mercati per le vecchie cose o i vecchi fumetti, questa sarà una cassetta di alta quotazione.

L'ULTIMORA

PER TUTTI I FANATICI DI QUELLA SPLENDIDA CASSETTA CHE È SUPER MARIO KART SARÀ GRADITA SORPRESA SCOPRIRE CHE IL GO-KARTINO DI SUPER MARIO ESISTE IN VERSIONE AMICO GIÒ!! SCALA, COLORI, VELOCITÀ, TUTTO CORRISPONDE.

NINT

Quelli curiosi okkey, quelli mariomaniaci le figure okkey, quelli che non capiscono un lunga okkey!!! Intrippatevi qua dentro e l'u

SOLIDARIETÀ CON SUPER MARIO

Il gioco rende felici e la felicità è un'ottima medicina. Per questo Super Mario scorrazza nelle corsie dell'ospedale di Los Angeles cercando funghetti e Lisa che vedete nella foto, dieci anni, scorrazza sullo schermo con lui per passare le lunghe ore di letto.

In America la fondazione Starlinght si occupa di circa 6500 bambini ospedalizzati e ha attrezzato, con la collaborazione Nintendo, degli speciali videogames portatili che i medici considerano un'ottima terapia per i ragazzi dai 3 ai 19 anni. *"La concentrazione che occorre per il videogioco distrae i ragazzi dalle cure mediche e dalla loro condizione di malati"*. Noi del Nintendo Club diamo questa notizia con uno scopo preciso. Progettare un'uguale Fondazione in Italia e intanto invitare tutti i soci a mettersi in contatto con i Centri di Volontariato Ospedaliero che si occupano di bambini e promuovere l'uso delle console. Se, ad esempio, si è un'intera classe sarà facile regalare una cassetta . La solidarietà ha bisogno di gruppi di persone che insieme riescono a realizzare quello che da soli è impossibile. E i Nintendomaniaci sono un grande gruppo !!!

Lisa gioca con Mario grazie alla speciale console Nintendo e alla fondazione Starlinght.

ENDON

okkey, quelli che sfogliano i giornali per guardare tubo se non è di Mario okkey, quelli che la sanno timo chiuda la porta!

GLI S.M.A.R.T. NON SONO CIOCCOLATINI...

..ma ragazzi Nintendo davvero in gamba!! Così in gamba che sono arrivati fino alla Casa Bianca a "tu per tu" con il presidente Clinton.

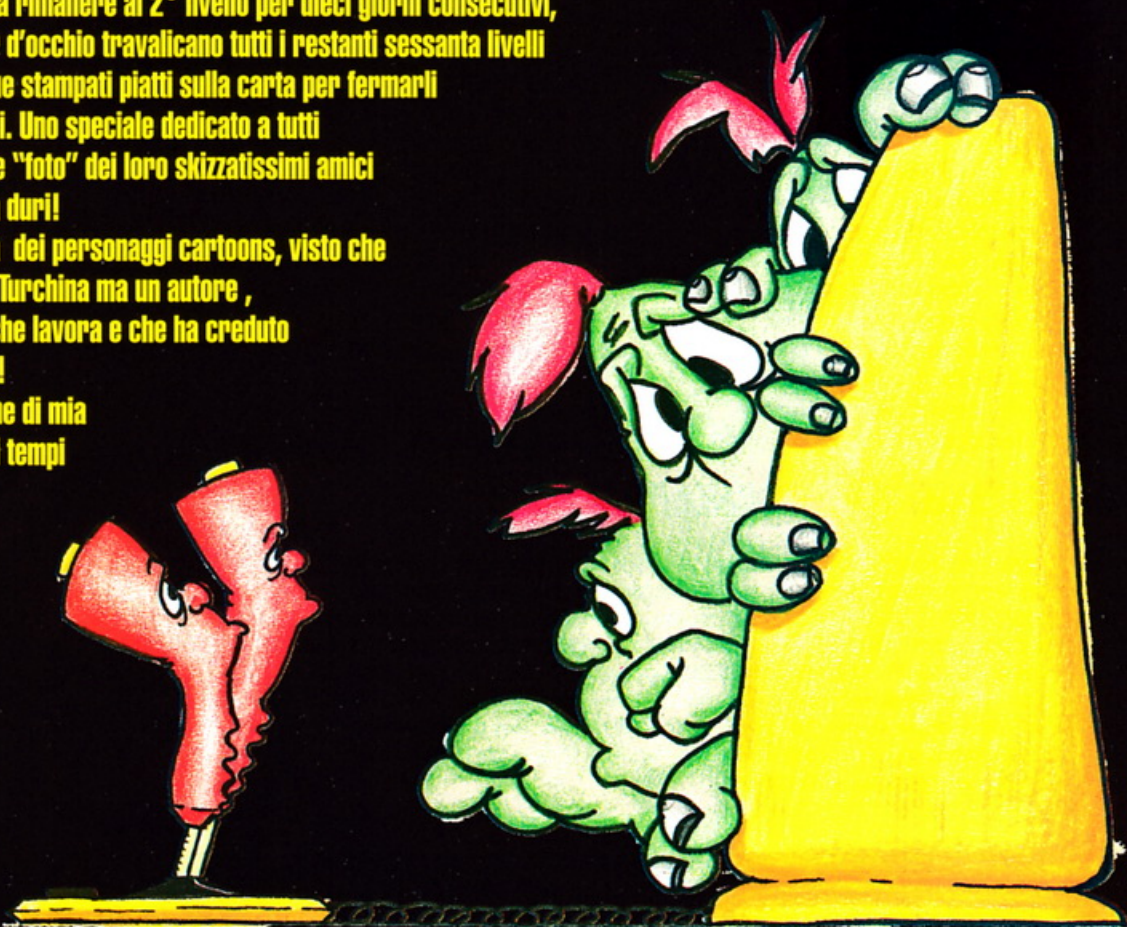
E non hanno parlato di come stava la sua gattina o dei brufoli della figlia del presidente, bensì di importanti problemi riguardanti la propria educazione, il tempo libero, la sicurezza personale e la famiglia. S.M.A.R.T. sta per Super Mario All Stars Reporter Team cioè un gruppo di giornalisti, "in erba", nato dalla Nintendo Kids Platform (Programma Base dei Ragazzi Nintendo). Il tutto è iniziato nel '92, quando la Nintendo ha condotto una ricerca su scala nazionale per selezionare ragazzi che potessero entrare a far parte del Super Mario All-Stars Reporter Team chiedendo l'invio di saggi, collages, disegni, nastri video e audio che affrontassero i problemi sociali di maggior interesse per gli adolescenti. I magnifici 9 prescelti sono arrivati nel '94 all'incontro con Clinton presentandogli copie del loro programma. Qualcosa hanno già ottenuto giacchè la vendita delle armi, prima assolutamente libera in America, è stata drasticamente limitata. Era una delle loro richieste.

...e se nascessero gli S.M.A.G.R.I. ovvero Super Mario All-Stars Giovani Reporter Italiani?

SUPER MARIO L'ACCHIAPPAIRONI

E' una vera ghiottoneria ...non l'airone, la notizia intendo. Una copertina di Airone Junior dedicata al nostro Super Eroe. Perchè una ghiottoneria? Ma perchè si tratta di una rivista impegnata, dove uno pensa di trovar solo materiale per le ricerche scolastiche. E invece...invece anche Airone nel suo volo ha incontrato Super Mario, *l'acchiapparagazzi* e, dopo avergli fatto un processo con tanto di giudici, ha deciso che l'imputato era innocente. I ragazzi li acchiappa sì, ma per ottimi e positivi motivi. Noi di Nintendo Club lo sapevamo già da tanto, adesso siamo lieti di fare un gemellaggio con Airone....Leggetelo, volerete alto!!

PERCHÉ i cartoons Nintendo?

Decisamente per fermarli, questi amati personaggi che nei giochi scappano in continuazione di qua e di là, afferrano al volo un bonus e ritornano vivi anche dopo essere stati travolti da uno schiacciasassi, si impuntano a rimanere al 2° livello per dieci giorni consecutivi, come li odio allora, e poi in un batter d'occhio travalicano tutti i restanti sessanta livelli e ..ciao! Game over! Ti saluto! Dunque stampati piatti sulla carta per fermarli e attaccarli alle pareti e negli armadi. Uno speciale dedicato a tutti i NintendoCuoriTeneri che portano le "foto" dei loro skizzatissimi amici ripiegate nella tasca del giubbotto da duri!
In più per raccontare un pò di storia dei personaggi cartoons, visto che dietro ognuno di loro non c'è la Fata Turchina ma un autore , un produttore,una caterva di gente che lavora e che ha creduto nelle loro capacità di entertainment!!
Ai tempi di mia nonna Carlotta e anche di mia mamma Edelvina,che è come dire "ai tempi dei dinosauri" sapere la storia dei cartoni animati era più semplice perchè ce n'erano tre , ma oggi sarebbe come andare in calesse a Milano o Napoli nell'ora di punta. Terminiamo il lezioso cappello con promesse allo zucchero. Al fascicolo Cartoons seguirà Picchiaduro e Giochi di Ruolo. Chi ci crede?
La Nintendoredazione.

cartoons

Nintendo

Bubsy

Come cartoon Bubsy non esisteva prima di diventare un videogioco. E' un prodotto very original nintendo made in Japan! Niente gavetta dunque (chi non conosce il termine ricorra per una volta all'antenato che sarà "felice" di rendersi utile e inizierà la sua spiegazione con un "io vengo dalla gavetta..." vi beccherete così anche una lunga predica, provare per credere!) Bubsy dicevamo salta tutti i passaggi e arriva direttamente nel mondo Nintendo probabilmente raccomandato da una ditta di maglieria. Il risultato ha comunque il sorriso più smagliante che io conosca.

I game designers giapponesi, da vere balie, hanno impiegato moltissimo tempo a programmare Bubsy. Forse è per questo che appena "nato" il gattino peloso è diventato skizzatissimo. Doveva recuperare il tempo perduto!!

Mi trovi in:
Bubsy the Bobcat
SNES

BUBSY
The Bobcat
SNES

Che Poli e Estere, due regine gemelle del pianeta Rayon , avessero bisogno di materia prima per i loro filati, poteva anche non interessarci. Ma quando i cattivissimi Woolies (lane?),loro inviati speciali dallo spazio scendono sulla terra e si attaccano al sofficissimo pelo del nostro amico Bubsy, allora tutto cambia. Bubsy daltronde è così simpatico che è impossibile non amarlo.

TRADUZIONE: TOM & JERRY

Tom & Jerry

Le coppie di nemici, gatto e topo,in cartone animato sono tante e famose. Tra di esse Tom e Jerry sono probabilmente i più comuni, sia nell'aspetto che nel carattere. Nascono nel 1940 e vengono prodotti dagli studi MGM prima e Hanna-Barbera poi. Meno impegnati, meno violenti, meno pazzi, meno strani ,meno tutto insomma rispetto ad altre coppie celebri, pure resistono agli anni che passano e riescono a diventare famosissimi. Qual'è il segreto? Forse la somiglianza con le normali vicende umane. Tom lo sciocco e Jerry il furbo infatti cercano fortuna, si innamorano, si odiano, si gasano. Alla fine,addirittura diventano amici!!

CURIOSITA' Gli autori -disegnatori di Tom e Jerry sono stati oltre 50! Fa riflettere sul come un personaggio di fantasia possa sopravvivere al suo inventore!

Ci trovi in:
Tom & Jerry SNES
Tom & Jerry NES
Tom & Jerry GB

Non avete idea di quanti pericoli, trabocchetti e guai ci possano essere in una normale abitazione. Altro che Indiana Jones! Neppure tutti i segreti delle piramidi raggiungono la" tensione "di un bagno pieno di cavi elettrici a 200 Wolts che ti stendono secco al primo contatto! E tutti gli insetti giganti della giungla non sono nulla in confronto agli skifosissimi scarafaggi nascosti sotto il lavello di cucina. Perfino le dentiere del nonno si mettono a mordere! Un trilling vero e proprio dove ,tutto sommato, il vecchio gattaccio Tom è il nemico più simpatico da affrontare. In cinque livelli ,due piani, quattro stanze e molti pericoli!! Per il video-game è stato ideato un nuovo personaggio: Tuffy, il nipotino di Jerry ,troppo ingenuo ed entusiasta per non rischiare di essere intrappolato da Tom. Chi lo salverà se non il vispo zio Jerry?

BUBSY

TRADUZIONE: PICCOLI VORTICI

Tiny Toon

Devo ancora conoscere un coniglio tranquillo. E se fino a qualche tempo fa Bugs Bunny rappresentava il massimo della nevrosi conigliesca i Tiny Toon, giovanissimi attori, non sono da meno. Tutti op, là, sù, giù anche prima di diventare protagonisti del videogioco Nintendo. Giovanissimi lo sono davvero giacchè sono stati progettati e voluti dal celebre regista Spielberg nel 1989. I Tiny Toon, nipotini di tutti i grandi cartoons della Warner,Bugs Bunny, Daffy Duck, Porky Pig, Wile Coyote...sembrano ancora più skizzati degli skizzatissimi zii! Velocissimi, come la nuova generazione , ma sempre amabilmente teneri. Cattivi? Turbolenti? Indigesti? A voi la definizione!

Ci trovi in:
Tiny Toon Adventures SNES
Tiny Toon Adventures NES
Tiny Toon Adventures GB
Tiny Toon Adventures 2 NES
Tiny Toon Adventures 2 GB

CURIOSITA'

I Tiny Toon sono probabilmente i primi cartoons che escono già accompagnati dalla gadgettistica d'uso: magliette, pelouches, spille ,giornalini. Quando si dice...nati con la camicia!!

Alla Looniversity, l'Università dei Fannulloni, i teneri Tiny Toon si trovano a loro agio.Tuttavia i corridoi sono pieni di trabocchetti, la biblioteca è infestata dai topi e Dizzy Devil,il diavolo..... si fa fuori tutte le merendine. Al confronto la ricerca di Montana Max attraverso il selvaggio West, sempre su e giù da un treno in corsa,è una passeggiata. Ma ci si mette la pioggia. E dove si vanno ad infilare i coniglietti? Invece di aprire un banale ombrello? In una casa stregata abitata da fantasmi e vampiri! Naturalmente li fanno verdi! Gasati ormai da tanti successi i sempreteneri Tiny Toon non hanno problema ad affrontare gli avversari dell'Università dei Fannulloni in una picchiatissima partita di football americano e neppure a svolazzare in mongolfiera dopo aver vinto la partita. Se infine siete arrivati al sesto livello rilassatevi. Basta distruggere le truppe dell'impero e...la carota finale è assicurata. Frenetici i Tiny Toon, frenetici voi.

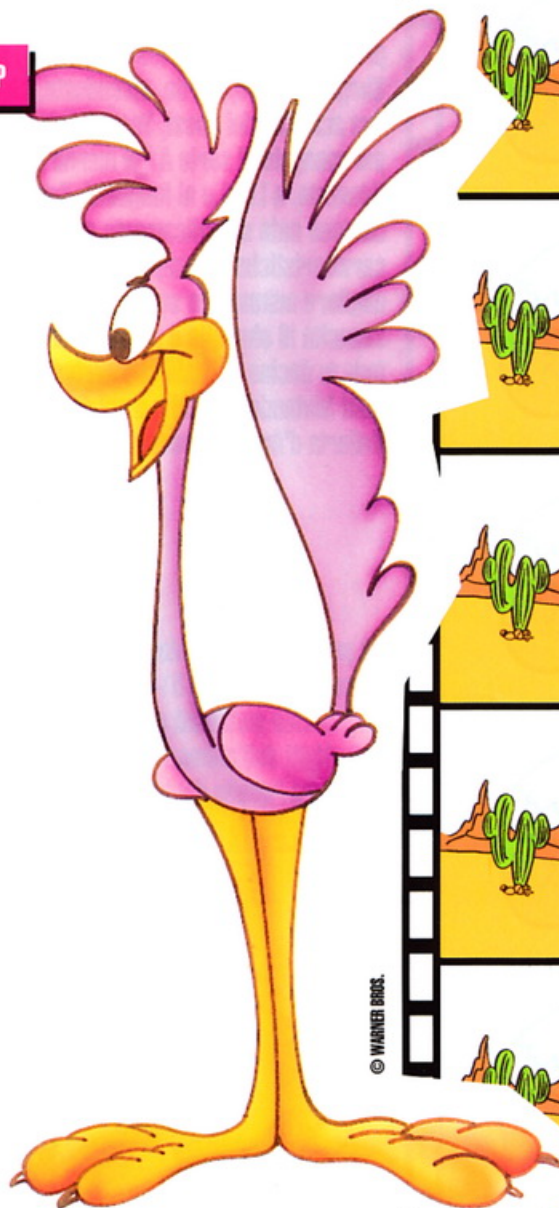
Interpretazione speciale per SNES in Tiny Toon Adventures

Beep Beep

CURIOSITA'
La ditta che rifornisce il Wile Coyote delle più incredibili macchine-chiappa beep beep si chiama ACME che significa "il massimo". Visti i risultati ci chiediamo "il massimo ....di che?"

TRADUZIONE: BIP BIP

Cos'altro può gridare una specie di pazzo struzzo che corre oltre i cento all'ora sulle più ripide curve dei canyons? Beep Beep!! E se non siete pronti a togliervi di mezzo... affari vostri. Anche perchè dietro il quasi struzzo pazzo corre un altrettanto pazzo Wile Coyote che dai canyons precipita sempre appeso ad un ramoscello secco a cui aveva tentato di appigliarsi!
I due personaggi nascono nel lontanissimo 1949 ma arrivano di corsa fino ad oggi. L'uccellaccio si chiamava Road Runner (rotolando sulla strada?) e beep beep era all'origine il suono del clacson della scassatissima auto del coyote. La casa produttrice è la Warner Bros e alcune decine sono gli autori che hanno lavorato alle migliaia di storie, sempre identiche nella conclusione, dell'affamato e beffato Wile Coyote .

Mi trovi in:
Road Runner SNES
Looney Tunes GB

Interpretazione speciale in Road Runner SNES

La caratteristica principale di Wile Coyote, che si considera un genio, è la tenacia con cui progetta macchine straordinarie per acchiappare Road Runner, l'unico altro abitante dei desolati canyons americani. Con la stessa tenacia le macchine da lui progettate lo portano in genere in fondo al precipizio. Nei 20 livelli di gioco, tu, il libero Beep Beep, avrai alle calcagna Wile Coyote e le sue avveniristiche trappole: scavatrici, mongolfiere, schiacciasassi, bombe pilotate! Non ti commuovere quando lo vedi guardare in telecamera con l'occhio vitreo e le orecchie penzoloni! Ricorda che è sempre pronto a trasformare la tua momentanea crisi di coscienza in un agguato ! Si travestirà perfino da pipistrello sfidando tutte le leggi di gravità per sorprenderti. Un consiglio. Non usare sempre il turbo, a volte il freno a mano dimostra di non essere un optional!!

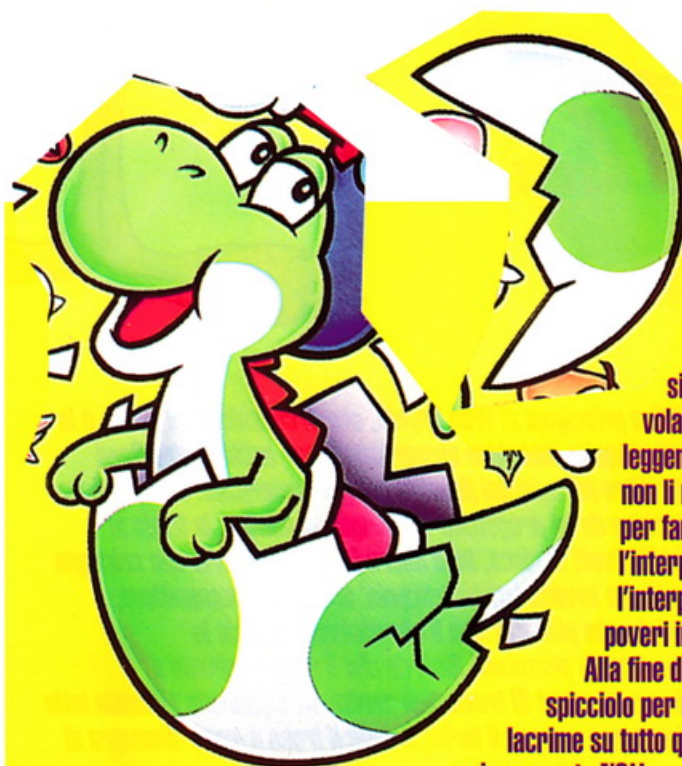
Yoshi

TRADUZIONE: YOSHI

Che anche un idraulico potesse aver bisogno di un dinosauro i game-designers giapponesi lo hanno scoperto con un certo ritardo! Così Yoshi nasce qualche annetto dopo il nostro mitico eroe Super Mario con Super Mario World, ma... esisteva anche prima, là nell'isola di Yoshi, da cui ha preso il nome. Simpaticissimo, verde, splendente, con una sella tartarughesca e due scarponcini rossi, Yoshi è ben presto diventato un personaggio di serie A nel mondo di Mario, accanto alle sue fidanzate, a Luigi e ai funghetti. Con Yoshi continua la serie di cartoon nata specificamente per lo schermo dei videogiochi e le caratteristiche di semplicità della grafica corrispondono a migliore animazione senza nulla togliere all' "animus", cioè alla capacità di simpatia e coinvolgimento del personaggio. Ne fanno fede le decine di Yoshi che arrivano in redazione disegnati da tanti Nintendomaniaci e a cui dedicheremo prossimamente una Galleria d'Arte Nintendo.

CURIOSITA'

Il primo dinosauro della storia di Cartoon è Gertie, amabile dinosauro femmina nata nel 1914 e disegnata su 10.000 fogli di riso di carta traslucida sistemati poi sui fondali fissi. Era così che si ottenevano allora gli effetti dell'animazione, un tempo e un modo di lavoro che sembra davvero "quello dei dinosauri"! Gertie dunque può a buon diritto essere considerata la mamma dei dinosauri Cartoons.

Interpretazione speciale per Yoshis Cookie GB

Verrebbe da pensare che Yoshi sia un goloso a causa del titolo di questa originale cassetta per Game Boy. Sicuri? Iniziate il gioco e scoprirete che il nostro piccolo, simpatico, dolcissimo, sognante dinosaurino, quello volato fin quà dalla sua lontana isola, quello nato dalla leggenda degli Yoshi colorati, si, proprio lui, i dolcetti non li mangia ma li sparpaglia rigorosamente dappertutto per farvi provare il brivido del riordino! Più che l'interpretazione di Yoshi in questo gioco è importante l'interpretazione vostra. Fingete perciò di essere dei poveri impacchettatori di pasticcini pagati a confezione. Alla fine della giornata sarete in gardo di portare qualche spicciolo per nutrire la vostra famigliola? Piangendo a calde lacrime su tutto quel caos pasticcero noi vi diciamo... sicuramente NO!!

Mi trovi in:
- Super Mario World SNES
- Yoshi's Cookie NES
- Mario & Yoshi NES
- Yoshi's Cookie GB
- Mario & Yoshi GB

YOSHI'S
COOKIE

Sylvester & Tweety

CURIOSITA'

Silvestro è un gatto padre, ha infatti un figlio, Silvestro Junior, che si da tono di furbizia. Purtroppo per lui è solo un pò più saccente ma niente affatto più intelligente del papà!

TRADUZIONE: SILVESTRO & TITTI

Ci trovi in:
Looney Tunes GB

Per data di nascita sono ormai vecchissimi e dovrebbero essere due nonnetti arrugginiti, eppure Silvestro non è ancora riuscito a mangiarsi quel terribile Titti.
Dai lontani anni 40 Silvestro è rimasto il gatto superbamente ottuso, accanitamente finto, stolidamente convinto di poter trapanare la gabbietta con l'odioso uccellino.
E noi, chissà perchè siamo sempre stati dalla sua parte.

Duffy Duck

TRADUZIONE: ANITRA FOLLE

Mi trovi in:
Looney Tunes GB

Se i conigli sono skizzati, cosa dire di questa anitra assolutamente pazza? Intanto che è un "anitro", poi che qualsiasi logica cerchiate nel suo starnazzare e nel suo atteggiarsi a furbino-duro... non la troverete,infine che il personaggio Duffy, nato nel 1937, è rimasto assolutamente uguale al primo sè stesso e per ultimo che in Italia è probabilmente troppo poco conosciuto per rendergli tutti i meriti che ha. Perfino Spielberg, l'onnipotente regista di tutto ciò che fa Oscar, l'ha voluta citare in un suo film.

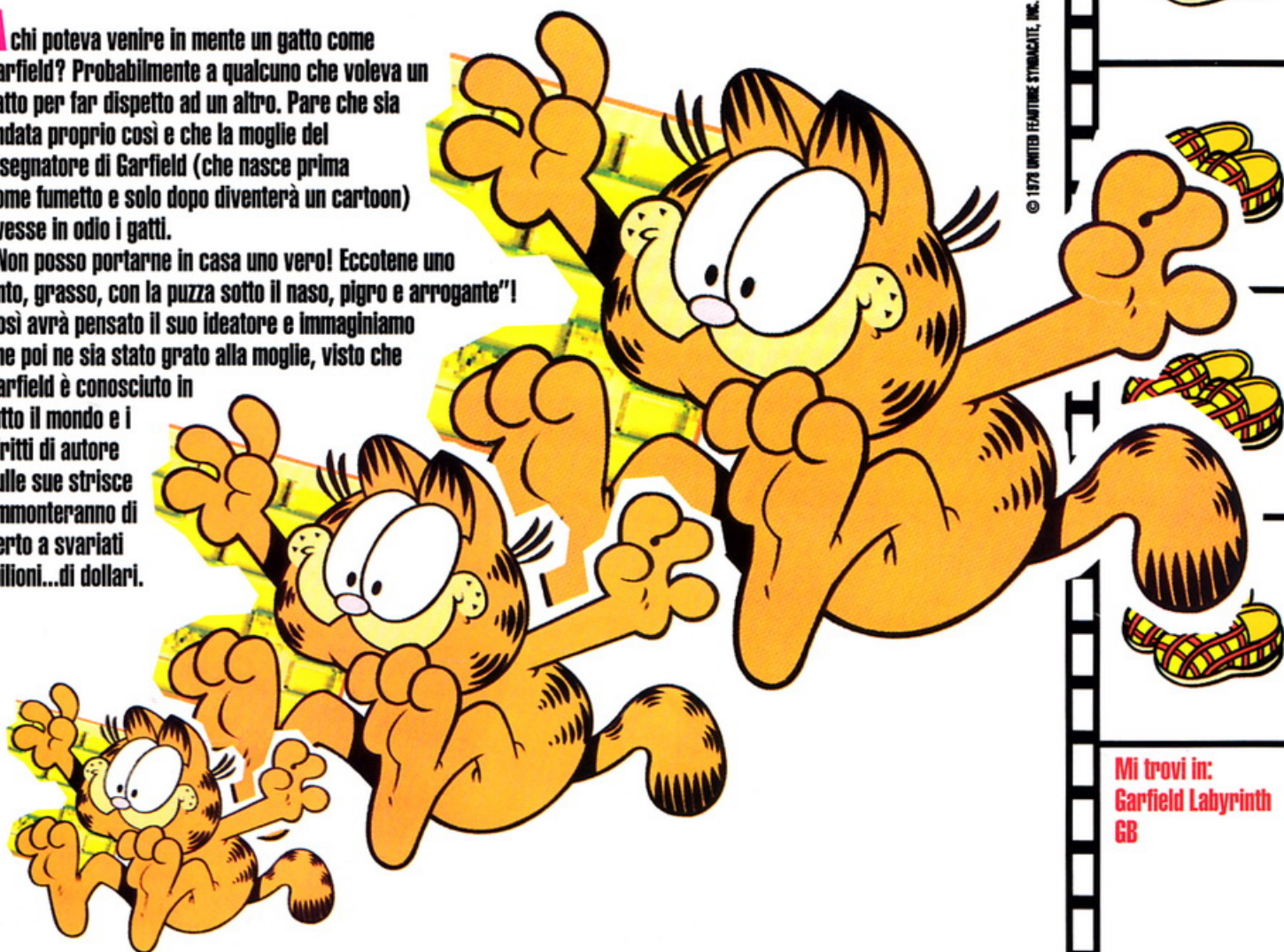
CURIOSITA'

Prendiamo spunto da Duffy per spiegare il termine "citare". La "citazione" è un riferimento fatto ad un personaggio, autore, stile, da parte di altro autore. Si riconosce così la grandezza del primo. Buona tecnica è citare sè stessi per essere primi e secondi!!

La recensione più breve in assoluto, ma assolutamente più esatta di questa guida Cartoon. Un Game Boy da provare per un unico, grandioso motivo. E' assolutamente pazzo come i suoi pazzi protagonisti, a partire naturalmente dalla assoluta pazzia d'arte di Duffy Duck!

Garfield

TRADUZIONE: GARFIELD

A chi poteva venire in mente un gatto come Garfield? Probabilmente a qualcuno che voleva un gatto per far dispetto ad un altro. Pare che sia andata proprio così e che la moglie del disegnatore di Garfield (che nasce prima come fumetto e solo dopo diventerà un cartoon) avesse in odio i gatti.
"Non posso portarne in casa uno vero! Eccotene uno finto, grasso, con la puzza sotto il naso, pigro e arrogante"! Così avrà pensato il suo ideatore e immaginiamo che poi ne sia stato grato alla moglie, visto che Garfield è conosciuto in tutto il mondo e i diritti di autore sulle sue strisce ammonteranno di certo a svariati milioni...di dollari.

Mi trovi in:
Garfield Labyrinth GB

Cosa fanno gli altri gatti quando sono in difficoltà'? Saltano, scappano, inseguono, insomma si comportano da gatti. Ma non Garfield. E' pigro, è furbo, è sovrappeso e sopratutto è fondamentalmente ..umano. Così si attrezza con un bel trapano idraulico e raccoglie lungo il percorso a tranelli tutto ciò che incontra, chiavi, cuori, orologi, bombe. Senza perdere la calma ,anzi, peccato che nel labirinto non ci sia il Times per leggere le notizie di borsa della City. Una sola cosa lo manda in tilt, finire nelle pozze d'acqua, per cui fate attenzione a dove mettete i piedi,anche un gatto superpigro può graffiare!!

CURIOSITA'

I personaggi disegnati vengono denominati di volta in volta fumetti, strisce, comics o cartoons. Perchè? Il termine fumetto indicò all'origine la nuvoletta in cui è inserito il parlato, l'uso di striscia deriva dal fatto che i francesi chiamavano le storielle "bande dessinèè" cioè striscia disegnata, comics ha origini inglesi perchè si trattava di storie comiche ed infine cartoon da disegno sempre inglese. Quando il disegno si animò cinematograficamente divenne, ovviamente, animato!

Ci trovi in:
Battle Toads in Battlemaniacs SNES
Battle Toads & Double Dragon NES

Battle Toads

1991 MIRAGE STUDIOS

TRADUZIONE: RANE DA COMBATTIMENTO

Cosa faranno mai dei ranocchioni verdi alti quasi due metri e che rispondono al nome di Rane da combattimento? Salvano il mondo. Senza bacini di principesse, senza psicanalisti che vi convincano che non siete un rospaccio ma un aitante principe azzurro, voi potrete salvare il mondo con loro. E devo dire che gli occhiali neri dei Battle Toads sono assolutamente di mio gradimento! Naturalmente picchiano e naturalmente voi picchierete con loro. Sfogate le vostre ire represse e tornate poi ad essere un modello di comportamento, a fare i compiti e la spesa per la mamma. Attendiamo, come la storia dei cartoni animati insegna, che le rane spiattellino dei girini nipoti.

CURIOSITA' Quando nacquero i primi cartoni animati i personaggi animali ebbero caratteri e grafica di vario tipo, ma comunque tutti rispondenti ad un concetto base: la grafica rendeva simpatici e "buoni" anche animali di indole cattiva. Negli ultimi anni la direzione è mutata e si trasformano al contrario in animalacci graficamente "duri" anche animali,un pò schifosi sì, ma assolutamente innocui come le rane.

James Pond

TRADUZIONE: GIACOMO POZZANGHERA

Mi trovi in:
Super James Pond SNES
Super James Pond GB

Questo cartoon nasce in modo assai particolare ispirandosi a famosi belli dello schermo che nei panni di James Bond, hanno affascinato intere generazioni precedenti alla vostra. Come, da chi e quando è stato deciso di dar loro una faccia da trota non sappiamo, però non ci dispiace. Se un detective deve essere sgusciante chi meglio di una trota appunto poteva rappresentarlo? E quale agenzia che non fosse la F.I.S.H poteva assumerlo? Attendiamo che il cartoon James Pond abbia lunga vita e che le sue avventure restino immortalate nel regno dei grandi

CURIOSITA' Prima di James Pond è esistito un'unico pesce generico come protagonista di cartoon, oltre ad 1 tonno, 1 aragosta, 2 delfini e 4 balene, di contro a circa 13 paperi, 30 topi, 40 gatti e ben 70 cani! James Pond è dunque per ora la prima trota animata.

Interpretazione per Super James Pond GB

Debitamente rivestito con giacca e farfallino, accessoriato con l'immancabile Super,pronto all'occorenza con il giubbotto-armatura antiproiettili, il detective più scivoloso del mondo dovrà disattivare migliaia di giocattoli di Natale sabotati dall'orrido Doctor Maybe nella fabbrica centrale di giocattoli proprietà di Babbo Natale al Polo Nord. Si assicura che pur nell'interpretazione da trota sul vostro Game Boy non resterà alcun puzzo di pesce!!

BATTLETOADS
IN
BATTLEMANIACS

Lemmings

TRADUZIONE: LEMMINGS

Si da il caso che come esistono davvero i gatti e i topi, esistono davvero anche i Lemmings. E sono topi anche loro o quasi. Vivono in Norvegia e si moltiplicano in maniera terrificante. In certi anni migrano per monti e pianure, distruggendo tutto quello che incontrano nella loro strada e vanno poi a finire al mare dove...si annegano in massa.! Allucinante! Non sappiamo, per nostra incolpevole ignoranza, quale game-disegner abbia trasportato i lemmings sullo schermo ,ma il tentivo è stato sicuramente quello di salvarli da sè stessi attraverso l'abilità dei giocatori. Un cuore tenero insomma.

Ci trovi in:
Lemmings SNES

CURIOSITA'

Il più grande nemico dei lemmings, nella realtà, è l'ermellino, quel raffinato animaletto dalla pelliccetta bianca che, nonostante le apparenze, è una piccola belva contro tutti gli animali più piccoli che incontra nel suo cammino.

Interpretazione speciale per NES

Un gioco tutto rivolto ai patiti di Puzzle Games, raccoglitori fanatici di pezzetti in discesa sparsa, di palline rotolanti, di tutto ciò che si muove e va in qualche modo composto. Di più coinvolti perchè qui si tratta di cosine animate, simpatici e sprovveduti animaletti che si caccerebbero perfino dentro il lavello di cucina pur di suicidarsi in massa. Ma che storia! Raccattarli dappertutto, applicare ad ognuno un paracadutino o un salvagente, costruire un ponte dietro l'altro appena li vedete che sconsideratamente si vanno gettando da un dirupo, raccoglierli sul palmo della mano quando sono ormai schiantati al suolo e far loro la respirazione bocca a bocca ,tenerli tutti a bada in cordate umane allo sbando vi farà sentire a metà strada tra una crocerossina e un geniere dell'esercito.

Tanto che, salvata la percentuale possibile, tra alti squilli di tromba provenienti dalla console, potrete appuntarvi sul petto qualche medaglia.

Speedy Gonzales

TRADUZIONE: GONZALES VELOCE

Nel 1953 alla Warner nasce un nuovo topo-cartoon. E' messicano, brutto, piccolino e prende egregiamente in giro due gatti stupidotti e probabilmente americani. La cosa pare terminare lì, ma dopo due anni ecco che il topo messicano ricompare rimesso a nuovo. E' diventato un conquistatore, dimagrito, velocissimo, gasatissimo, e pure ...carino! Da allora il suo "andale andale ariba ariba" farà il giro del mondo a danno di tutti i gattacci che lo vorrebbero fare a pezzi. Si scomoderà perfino il famoso Silvestro, trasformato per l'occasione in Sylvero el Gato, per fargli da antagonista. La simpatia particolare di questo topetto mai fermo è forse nella sua assoluta irriverenza,nel modo scanzonato con cui affronta amici e nemici, salvatore di una patria di mexicani perennemente addormentati che tuttavia gli assomigliano tanto!

CURIOSITA'

La velocità turbo di Speedy Gonzales è di 100 km. all'ora,perciò considerata eccezionale solo perchè rapportata alla velocità media dell'epoca, anni 50.
Chissà se Speedy prese a modello le vecchie Topolino della Fiat?

Mi trovi in:
Speedy Gonzales GB
Looney Tunes GB

Inusuale il nemico di Speedy in questa tostissima avventura. Con un piccolo cambio di consonante il piccolo Speedy non affronterà un gatto bensì un ratto, anzi il re dei ratti, skifosissimo e orrendo. Naturalmente tutto a causa dei suoi amici peones che, sonnolenti come pochi, vanno a cacciarsi in sei territori diversi, ostili, pieni di trappole e soprattutto sotto il controllo dello skifido topone! Dal momento in cui vi sarete perfettamente immedesimati nel velocista messicano non avrete motivo di rifiutare di ingozzarvi di montagne di formaggio emmenthal che, chissà come, sono finite lì dalla ordinatissima Svizzera. Sappiamo bene che avreste preferito un'esportazione massiccia di cioccolata ma.... siete un topo messicano, non dimenticatelo!

Ninja Turtles

TRADUZIONE: TARTARUGHE NINJA

Nome originale Teenage Mutant Ninja Turtles. Mutanti Adolescenti che si ispirano, si fa per dire, agli adolescenti newyorkesi dei bassifondi, ma che, in un miscuglio di etnie, hanno nomi di grandi artisti italiani: Leonardo, Raffaello, Donatello, Michelangelo e apprendono l'arte marziale giapponese da un topone di fogna. Nascono come fumetto nel 1984 e uno degli autori è un cuoco, fatto questo che spiega benissimo la passione per la pizza dei nostri eroi. Spiegare il successo strepitoso che hanno poi avuto presso il pubblico giovane è un pò più complesso. Incarnano forse il sogno di eroi apparentemente skifidi ma in realtà cuor d'oro? Film, fumetti, videogiochi e maschere di Carnevale se li contendono ancora.

Ci trovi in:
Turtles IV° SNES
Turtles II° GB

Pare che nelle fognature di New York non si trovino solo Ninja e topi di fogna, ma vere volpi, faine, coccodrilli e un sacco di altri animali che scendono in città per trovare cibo e lo trovano appunto nei lunghissimi cunicoli cittadini. Così nascono i mutanti!!

Interpretazione speciale per Turtles II:

Tutto si apre con "il ritorno" perchè, come asseriva anche il filosofo Vico molti secoli fà, la storia e fatta di corsi e ricorsi e figuriamoci se non potevano tornare questi mutanti italonippoamericani. La storia è di quelle che nascono nella mente dei giallisti. Seduti in poltrona, a New York, vi portan via la Statua della Libertà con tutti i turisti incorporati. Se non foste giovani mutanti probabilmente vi limitereste a lanciare un grido di stupore, ma ,incarnati in tartarughe verdi rinascimentali superesperte di arti marziali e con pizze bonus a taglio ecco che vi gettate nella mischia e, dalla preistoria alle galassie del futuro, fendete a colpi di tutto il perfido Shredder dalla faccia sfigurata. Sembrate cattivi ...ma siete buoni, mentre potreste sembrar buoni ed essere cattivi. Ricordatevi di Vico!!

TURTLES IN TIME

INDICE

BIT PARADE

Virus e Game,i due responsabili unici delle scelte, svelano in questo numero le loro preferenze per il Nes. Ma chi sono Virus e Game? Sveliamo anche loro. Game è il giocatore folle che riesce a battere sui tasti alla velocità della luce anche per 28 ore su 24. Virus è il suo antagonista, avido distruttore di tutto ciò che si muove sullo schermo. Perchè stanno insieme? La legge dell'attrazione tra negativo e positivo potrebbe essere un'ipotesi. Di certo ,almeno per ora, stanno insieme per stilare la prossima Bit Parade del Game Boy!!

a cura di Virus & Game

1° MOVIE
JURASSIC PARK

Fa il pieno di coppe la grande avventura dei dinosauri,misteriosamente scomparsi e incredibilmente ritornati ad opera del mitico Spielberg. Il primo premio Nes conferma la particolare tensione emotiva di questo gioco. Sfidate i bestioni ruggenti, salvate il mondo!

1° GRAFICA
TOM & JERRY

Meritatamente la famosa coppia scivola al traguardo del primo premio per la grafica grazie ad un'animazione da veri cartoons!! I due mitici personaggi e il nipotino Tuffy ringraziano esalutano da divi consumati! Virus nella parte di Tom e Game nella parte di Jerry si rincorrono in redazione!

1° SPORT
NIGEL MANSELL

Confermato da tutti gli appassionati di circuito il primo premio dello sport per Nigel! L'emozione della sfida su gomme, il rombo continuo e l'affievolirsi del motore a traguardo raggiunto. Una lunghissima ..sgommata su 16 interminabili circuiti!!

1° SIMPATIA
KIRBJ'S DREAMLAND

La simpatia è naturalmente il più soggettivo dei sentimenti. Ragion per cui la discussione in redazione è andata avanti fino a che...non è entrato nel video il fantastico Mondo dei Sogni e ci ha messi tutti d'accordo. Qualcuno lo trova poco meno che simpatico?Qualcuno ha dei dubbi? Non vedo mani alzate, dunque premiazione all'unanimità!

1° SPARATUTTO
GUM SHOE

Premio dedicato a chi intende fare un allenamento rapido al tirassegno per non sfigurare con la propria bella all'arrivo del Luna Park. Provateci da seduti, distesi, a mani incrociate, Gum Shoe sarà sempre il massimo degli sparatutto!

1° CREATIVITÀ
CARTOON WORKSHOP

La cassetta più fantasiosa e più creativa in assoluto! Volete dar prova di regia, amate alla follia i cartoni animati? Certamente siete daccordo con noi nell'assegnazione del premio!Virus propone di istituire un premio per le migliori cassette registrate che arriveranno in redazione! Game pensa che sia un trucco per ... infettarle!!

1° SONORO
BLUES BROTHERS

Talmente navigati i due fratelloni, talmente simpatici che Game li ha proposti per tutti i primi premi. Non potendo accontentarlo gli abbiamo assegnato il sonoro, per il ritmo scatenato con cui attraversano la città. Una vera band!!

1° AVVENTURA
INDIANA JONES

A riconoscimento di tutte le follie che crescono dentro questa cassetta irta di difficoltà Virus e Game assegnano la meritata coppa della Bit Parade. Se qualcuno non ha ancora provato le vere emozioni che può regalare un Nes di Indiana è invitato a rimediare velocemente.

1° CLASSICO
TETRIS

Un gioco che nasce dalla supermente di un matematico russo, che ha retto ad anni di sperimentazione, che incolla al video con il massimo della passione, che sviluppa mentalità matematica, che rilassa dopo lo stress e ricarica prima della noia! Un vero classico da tenere a portata di mano!

1° GAME PER 4
RACKET RIVALS

Quando il rivale è degno di questo nome diviene quasi un amico. Studiarne le mosse, reggere lo sforzo, sconfiggerlo ci garantisce la massima giocabilità! Dateci un vero avversario e gli saremo amici per sempre!! Un doppio da campioni della racchetta!

1° PICCHIADURO
BATTLETOADS & DOUBLE DRAGON

Dai tempi in cui i ranocchi fingevano di essere principi azzurri per farsi accettare ne è corsa di acqua sotto i ponti. Oggi generazioni di terrificanti rane, di dimensione umana, difendono la terra. Un gioco duro che merita voto 10.

INVIARE LE PREFERENZE A:
VIRUS & GAME - LINEA GIG NINTENDO
VIA VOLTURNO, 3/12
50019 OSMANNORO (FIRENZE)

TU PARLI... IO N

Corso rapido di Nintendolingua dedicato a tutti quelli che hanno semp il bonus un omaccione alla Bud Spencer e la cartucci

Livello

L'incubo dei giocatori di videogame. Perchè dopo ogni livello ce n'è un **altro.** E sono tutti da superare! Ottimo addestramento alla vita. In certi Club si organizzano corsi di sopravvivenza con giochi a 103 livelli. Per ora nessun sopravvissuto.

Mania

Passione smodata per qualcosa o qualcuno. Non tutte le manie sono lecite.Tra le perfettamente ragionevoli la Nintendomania, la Mariomania,la gelatomania e perfino la scuolamania.E' invece assolutamente deplorevole l'anglomania, così evidente in questo dizionario.C'è da chiedersi perchè si debba fare tanta fatica per pronunciare in inglese parole che non comprendiamo neppure in italiano!

Mario

Mario... Mario... Mario... Mario... Mario!!!!! Oh! Mario!!! W Mario! Saluti a Mario ! Mario Super!!!! Il computer è andato in tilt al solo nominarlo. Sappiate solo che prima di diventare l'idraulico più famoso del mondo avevano tentato di farne un falegname!! Fortunatamente per noi Super Mario aveva ,fin da piccolo, un carattere assai determinato ed ha preferito tubi e chiavi inglesi a chiodi e martelli! Dalla sua prima apparizione come "comparsa" nel 1981 nel coin-op Donkey Kong ad oggi, pare che siano stati venduti poco più o poco meno di cento milioni di giochi di Mario,diventato nel frattempo Super e Protagonista. Mario ha una storia familiare semplice. Nasce a Brooklin, un quartiere di New York, già allora assai tranquillo,da genitori italiani con la passione per i viaggi e, scoperta la sua vocazione imprenditoriale per tubi e lavandini gocciolanti,apre con il fratello Luigi, più giovane, più alto e più magro di lui, la Fratelli Bros.L'intuizione si rivela vincente realizzando il sogno dell'americano medio *(ricordiamo che anche Topolino inizia la sua carriera come lavorante presso la ditta idraulica Tubi)* . Mario passa così da un successo all'altro! Meno semplice in effetti la sua vita sentimentale perchè ad ogni nuova avventura confonde i nomi della sua fidanzata e ciò irrita notevolmente la ragazza. Addirittura pericolosissima poi la dieta mediterranea a base di funghi che segue fanaticamente.Ciò gli provoca, come ad Alice nel Paese delle Meraviglie, continui cambiamenti di statura, e alza la probabilità di intossicazione. Tuttavia lo stuolo di fans che lo segue controlla rigorosamente la non pericolosità dei funghetti e Super Mario passa vincente attraverso i mille pericoli delle sue famose avventure: Donkey Kong, Donkey Kong Junior, Mario Bros, Super Mario Bros, Super Mario Bros 2, Super Mario Bros 3, Super Mario Land, Super Mario Land 2, Dr. Mario, Super Mario World, Super Mario Kart, Mario Paint, Super Mario All-Stars. Da ciò una supplica: **Mario non metterti mai a dieta!!**

Miyamoto

Miyamoto Sigeru il game designer (alla lettera disegnatore di videogiochi) giapponese ideatore di Mario. Sia lode a Miyamoto!!!!

Nes

Nes = Nintendo Enterteinement System cioè sistema di divertimento Nintendo (l'inglese è davvero banale!!). Questa sigla identifica la gloriosa console a 8 bit ,nata in Giappone nel 1983 e arrivata in Italia nel 1987. E' la console più famosa nel mondo con oltre mille titoli (*do...dove sono..ditemelo li voglio tutti!!*). Amatissima da tutti i Nintendomaniaci e certamente altrettanto amata dalla Nintendo giacchè grazie al Nes (e al Super Nes) proprio la Nintendo è diventata la prima impresa giapponese per fatturato!

Da cui **Super Nes** = Super Nintendo Entertainment System, sorellina minore della console Nes con cui è entrata subito in competizione a causa del maggior numero di bit . Cosa significano quei bit in più? Con una spiegazione **mooolto** divulgativa diremo che danno alla console e quindi ai giochi la possibilità di esprimere un altissimo numero di colori e sfumature ed effetti speciali di movimento,migliorando dunque notevolmente **l'entertainment!** Chiaro?

Nintendomane

Nintendomane = patito Nintendo . Il Nintendomane tipo deve possedere particolari requisiti tra i quali, al primo posto, la conoscenza della Nintendolingua. Poi intelligenza, creatività, fantasia, memoria, intuizione, manualità, simpatia, solidarietà, onestà, humor . Se siete sprovvisti di qualcuno di questi requisiti oppure al contrario ne avete qualcuno in più scriveteci!! Si danno consigli e si accettano suggerimenti.

'intendo!

re pensato che il coin-op fosse un gelato mangiato andando a cavallo, a una "cosa" piena di polvere da sparo. IIª puntata.

Opzione

Significa scelta e il termine è utilizzato sia per il computer che per la console.Indica la necessità di scegliere programma, livello o altro *(non è previsto come opzione il pagamento del biglietto in autobus)*. In ogni caso è' una parola **terribile**!! Per la console *Chi sbaglia l'opzione cade nel burrone!* Per il computer *Chi l'opzione ha sbagliato il programma si trova cancellato!* Pare che questi famosissimi detti siano stati rintracciati addirittura tra le rime petrose nella brutta copia della Divina Commedia. Teneteli cari!

Okkey

Okkey, okkey, linguaggio di tipo diretto,in genere telefonico, comunque sempre verbale e raramente scritto almeno fino a qualche tempo fa. Sempre fino a qualche tempo fa era utilizzato solo dai giovanissimi mentre oggi è stranamente in uso anche per categorie impensabili, quali insegnanti , genitori e simili. Probabilmente il fenomeno è legato all'uso dei jeans!! Dimenticavo! Si può banalmente sostituire con un **SI**.

Pixel

I punti luminosi che compongono le immagini sullo schermo. Fatto strano i punti non sono rotondi come vi ha insegnato vostra nonna, ma quadrati o rettangolari. E' ovvio che più pixel ci sono più l'immagine è definita. Provate a disegnare un Super Mario con un pixel solo!!

Da cui **Pischelli**: il termine chiaramente indica tutti quelli che credono ancora che i pixel siano rotondi. Impara a vivere, pischello!!

Platform Game

Gioco di piattaforma *(anche in questo caso è chiaro come il sole che sono gli inglesi ad aver copiato dall'italiano!)*. L'origine risale ai primi videogiochi, realizzati con tecnologie meno raffinate, in cui il personaggio poteva muoversi solo scorrendo su di un piano orizzontale. Da allora i bit, i pixel e l'**FX** hanno fatto miracoli e il personaggio può saltare dappertutto. Il nome è rimasto ad indicare una categoria di giochi.

Game Over

O.K. O.K! sappiamo benissimo che la "G" non sta dopo la "P" ma avendo avuto nel corso precedente una piccola dimenticanza per questo termine così squisitamente inglese game=gioco, over=fine abbiamo decisodi salutarvi con un game-over. Alla prossima!!!

TERMINA QUI LA SECONDA LEZIONE DEL CORSO DI NINTENDOLINGUA. LA TERZA ED ULTIMA LEZIONE ANDRÀ IN ONDA NEL PROSSIMO NUMERO. SIETE PREGATI DI ESERCITARVI A CASA E A SCUOLA E DI CONSERVARE I FASCICOLI.

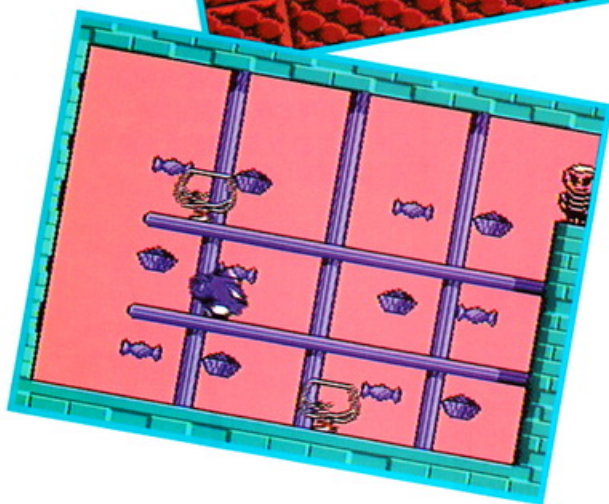
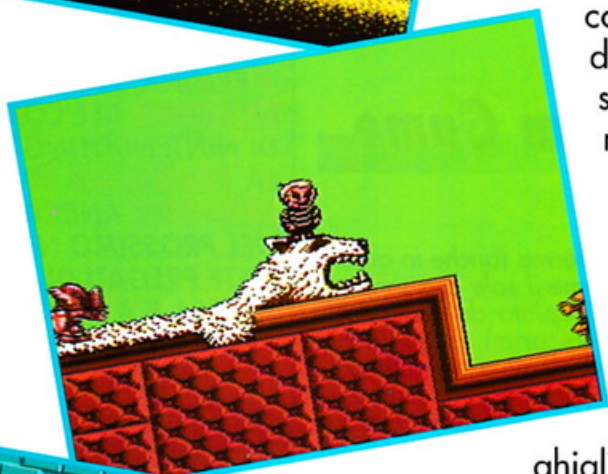
TU PARLI... IO N'INTENDO! RILASCERÀ UN DIPLOMA A TUTTI I PARTECIPANTI CHE SOSTERRANNO POSITIVAMENTE LE PROVE DI ESAME A FINE CORSO!

PUGSLEY'S SCA

2

La famiglia Addams. Sono bizzarri, spaventosi, lugubri e si vestono in maniera strana...ma sono anche la famiglia preferita da tutti. In questo gioco il protagonista, si' Pugsley-il "dolce" figlio di Morticia e Gomez, si trova solo e non riesce a trovare gli altri componenti della sua strampalata famiglia...

UN INFERNALE FIASCO FAMILIARE

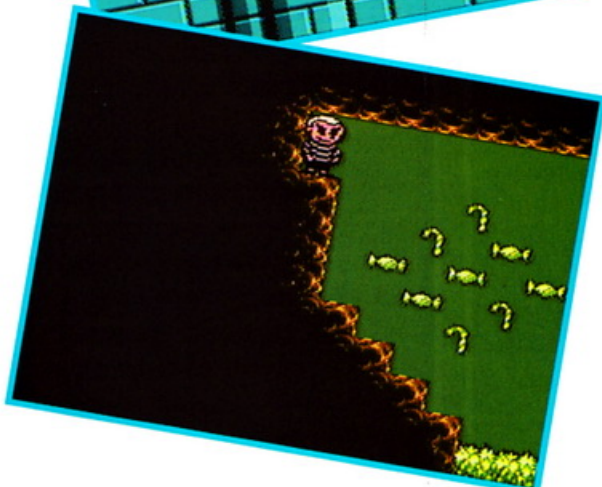
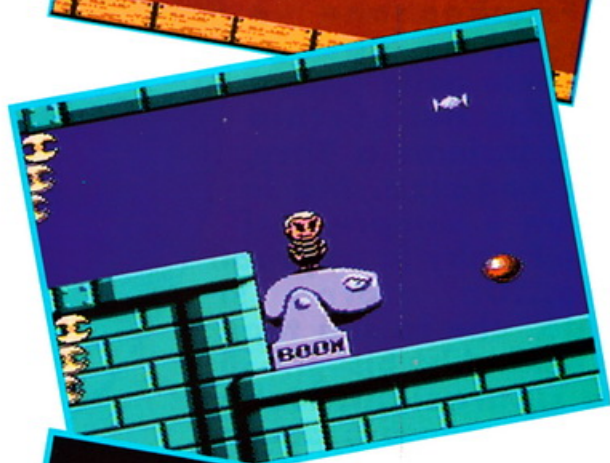
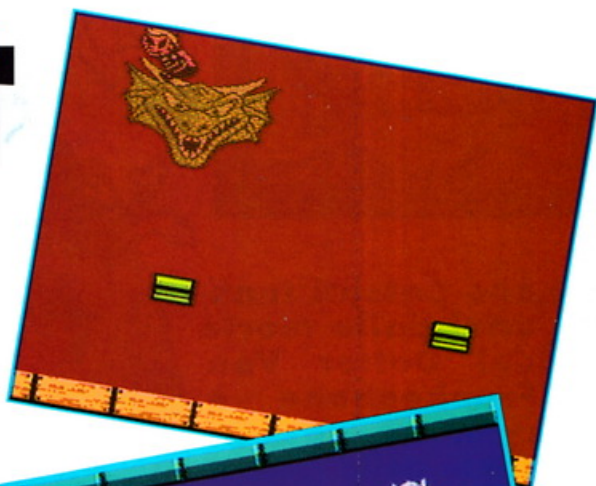
Gli altri membri della famiglia Addams, Gomez, Morticia, Thing, lo zio Fester, Lurch, Abigail e la nonna, sono nascosti in qualche luogo della villa Addams. Pugsley dovrá combattere numerosi cattivoni e superare diversi puzzle per salvare i suoi parenti. Ci sono indizi sparsi dappertutto dentro la villa ma prima Pugsley deve evitare i nemici come i conigli predatori, tazze bollenti di caffé, pipistrelli, api domestiche, fantasmi, figure spettrali mantellate, ed anche acquari che camminano! E se questi non bastassero ci sono altre cose che renderanno la vita di Pugsley ancora piú difficile: lame circolari giranti, ghigliottine, bottiglie molotov ed enormi cannoni esplosivi pronti a ferire il nostro povero Pugsley. Per ristorare l'energia di Pugsley ci sono i cuori pulsanti e troverá anche indizi sparsi in qua ed in lá. Questi ultimi l'aiuteranno a trovare la sua famiglia scomparsa ma sono indizi enigmatici e ci vorrá un pó di intelligenza per capire il loro significato. Tienili sempre in mente se scopri un passaggio segreto o una leva della corrente. Senza questi indizi il compito di Pugsley sarebbe quasi impossibile allora dovrá stare molto attento!

VENGER HUNT

IL SAPORE DOLCE DEL SUCCESSO

Prendere un assortimento di caramelle e dolcini é la chiave per ricevere un punteggio soddifacente e ce ne sono tantissimi sparsi negli appartamenti della villa. Alcuni si possono prendere facilmente e velocemente ma altri sono posizionati nei posti piú difficili apposta per far sbagliare il goloso Pugsley. Sapere quando essere golosi e quando stare attenti é la differenza tra una missione completata con successo o un fallimento.

UN ERRORE GRAVISSIMO

Pugsley non solo deve esplorare l'interno della villa ma anche il terreno intorno. Lo sfortunato giovanotto dovrá attraversare posti cupi come il Cimitero, il Sotterraneo, e anche l'interno di un vecchio alberone che c'e' in fondo al giardino! Potrá arrampicarsi sull'albero ma quando raggiungerá la cima rimpiangerá di averlo fatto! Troverá l'uccello piú grande che abbia mai visto che aspetta di prenderlo per il collo! Se riuscirá a sconfiggere questo guardiano riceverá un cuore di energia e una parola d'ordine che gli permetterá di continuare nel gioco. Ci sono altri posti tremendi da superare come la Torre dei Giocattoli, la Galleria dei Ritratti, la Sala Giochi, la sala d'armi e la cucina. É nella cucina che Pugsley potrá trovare la vecchia nonna, intrappolata nell'impianto della stufa e dovrá trovare la leva della corrente per spengere tutto prima di poterla raggiungere. In piú ci sono anche i guardiani che cercheranno di fermarti. Allora la miglior strategia é di scansarli.

Questo gioco a piattaforme offre qualcosa di straordinario ai fans della Famiglia Addams perché é pieno di azione e di misteri con tante zone segrete e puzzle complessi. Via a salvare la Famiglia Addams!

TITOLO	ADDAMS FAMILY 2
CASA	OCEAN
TIPO	PIATTAFORMA
GIOCATORE	1

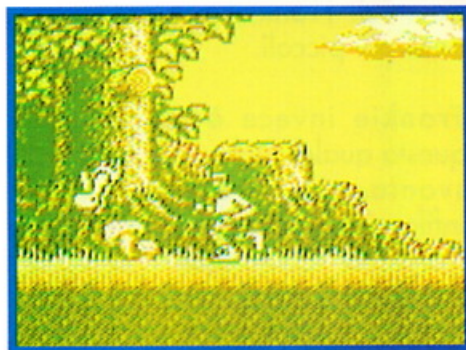
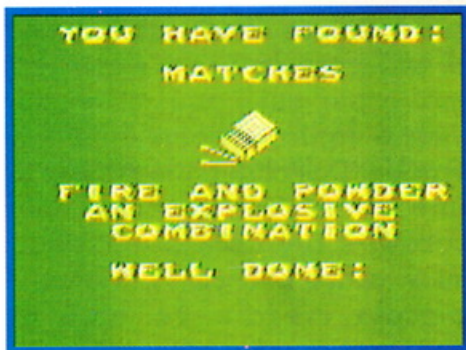
INFO !

Dr. Franken II

Sono passati tanti anni dalla morte del Dottor Von Frankenbone e Franky li ha passati felicemente nella pace e solitudine del vecchio castello insieme a Bitsy, la sua ragazza. Ma la vita non é sempre cosi' facile e Franky lo scoprira' presto...Un giorno si accorge che la sua tana della felicita' ha bisogno di tante riparazioni. Nello stesso momento é anche arrivata una micidiale bolletta della Compagnia elettrica e lui non ha i soldi per pagarla! Sembra che l'unica soluzione sia la ricerca della tavoletta dorata che il vecchio Dottore ha nascosto da qualche parte nelle segrete del castello. Sembra piuttosto facile vero? Ma non é cosi'! Perché la tavoletta é stata spezzata e i pezzi sparsi qua e la'; vedrai che ritrovarla sara' un compito veramente difficile.

IL LAVORO

Il gioco si svolge in piú di 7 luoghi, 140 stanze e 6 sezioni scorrevoli in stile "arcade". Il viaggio di Franky inizia dentro i confini del Castello del Dottore dove ha deciso di nascondersi. Dato che Franky non é il vicino piú amato dall'intero paese gli abitanti lo chiudono dentro a chiave. Quindi deve prima uscire da questo posto orrendo e poi cominciare la vera e propria ricerca della famosa tavoletta dorata. I pezzi della tavoletta sono sparsi nei posti piú strani come il Mondo Marino, il Giardino, la Foresta, il Villaggio e addirittura le antiche piramidi d'Egitto. Questo ultima tappa dovrebbe poi riportare Franky al vecchio castello dove potra' pagare l'esattore e tornare a vivere tranquillamente. Lungo la strada Franky troverá molti oggetti che potrebbero (o no) aiutarlo a trovare la via di uscita. Molti sono nascosti dentro certe zone tremende e occorreranno coraggio e astuzia per superarle. Giusto per regalare un pizzico di difficoltá in piú troverai che molti posti sono sorvegliati da nemici pi formidabili che faranno

di tutto per far diminuire l'energia di Franky. Alcuni di questi delinquenti sono immuni alle armi del nostro eroe che, quindi, dovrá trovare un modo per evitarli senza perdere la sua preziosa energia.

FATTI UNA MAPPA!

Ogni edificio che Franky troverá avrá numerose stanze da esplorare ed ogni stanza ha 6 possibili uscite: SINISTRA, DESTRA, SU, GIÙ, DENTRO e FUORI. Per uscire a destra o a sinistra Franky deve semplicemente camminare nella direzione scelta e lo schermo del monitor cambierá lasciando il posto al successivo. Per entrare o uscire dalle apposite uscite devi spingere in SU verso una porta che é visibile sullo schermo oppure spingere in GIÙ dovunque tu trovi un cartello con scritto EXIT/USCITA. Puoi anche attraversare le altre uscite facendo saltare Franky verso di loro oppure lasciandolo cadere nelle buche che ci sono sul pavimento del castello. In tutti questi diversi posti e con le tante uscite diverse Franky potrebbe confondersi! Ma non ti preoccupare! C'e' una cartina molto utile che si puó richiamare per vedere in quale piano di quale edificio si trova Franky in quell'esatto momento oppure c'e' la mappa generale che mostra la posizione se si trova fuori dal castello. La mappa é essenziale se Franky vuole raggiungere il suo obbiettivo ma serve solo come una guida non molto precisa. Dovrai registrare altri dettagli che si presenteranno durante il gioco.

C'E' UN AIUTO VICINO

Essendo un ragazzo piuttosto robusto Franky comincia il gioco con 3 vite e il pieno di energia. Questa energia si presenta come una pila elettrica che si svuota quando viene in contatto con i nemici. Per fortuna Franky puó reintegrare l'energia persa usando la macchina di ricarica. Questo marchingegno favoloso si trova al piano terra nella Stanza Elettrica ma manca uno dei suoi componenti e Franky dovrá trovarlo prima di poter ricaricare la sua pila. C'e' anche un'altra macchina molto utile e si chiama il TRASPORTATORE. Franky lo puó prendere e lasciarlo dove gli pare e una volta fatto questo quando vorrá potrá ritornarci dentro in qualsiasi punto del gioco si trovi. Forte, vero?

UN'ULTIMA PAROLA...

Sembra che questa volta Franky abbia veramente molto da fare. Nemici tremendi, puzzle complessi, oggetti utili, una zona enorme di gioco, entrate e stanze nascoste sono tutte cose presenti che contribuiscono a fare di questo gioco un puzzle ingegnoso carico di livelli originali e sfide terribili. Franky tornerá a casa...ma il tempo corre!

Papa' Fidgett, stanco e annoiato della vita di campagna e di vivere in una vecchia fattoria, (ia-ia-io), decide di chiudere tutto e di andare con la famiglia in America per intraprendere una vita nuova. Allora fatte le valige decidono di nascondersi dietro il camioncino dell' ortolano che li condurrá al porto della cittá.

Ma quando raggiungono la periferia succede una tragedia! Il camioncino passa sopra una buca e il piccolo Freddie salta fuori e sparisce dentro un tubo di scarico! Frankie decide subito di salvare il fratellino e salta fuori anche lui dal camioncino gridando ai suoi che li avrebbero raggiunti al porto.

Il tuo compito é di controllare i movimenti di Frankie e Freddie e di riportarli dai genitori ma prima di arrivare a questo i ragazzi dovranno attraversare i diversi livelli del sistema fognario. Inoltre dovranno risolvere puzzle, superare l'impianto idrico della fogna, navigare su palloncini, superare treni ed evitare di finire mangiati dalle molte creature che vivono nelle fognature ! Beh, se volevano un pó d'avventura l'hanno sicuramente trovata!

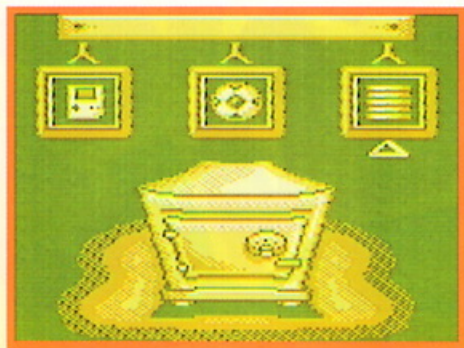
VI PRESENTIAMO FREDDIE E FRANKIE

Freddie é il fratello piú piccolo sia di etá che di grandezza! Non riesce a saltare in alto quanto il suo fratellone. Anche se é armato di una catapulta non si é esercitato molto per cui i suoi colpi non vanno lontano come quelli di Frankie. Dall'altra parte Freddie ha una forza incredibile e puó sollevare suo fratello addirittura sulle spalle e lanciarlo in aria. Il piccolo Freddie ha peró un vantaggio: essendo molto piú basso di Frankie puó infilarsi nei posti piú piccoli.

Frankie invece é molto alto e questo qualchevolta puó essere uno svantaggio perché non si puó infilare nei posti stretti come il suo fratellino. Comunque Frankie era un atleta eccezionale a scuola e riesce a saltare molto piú in alto e molto piú lontano di Freddie. É anche un esperto con la catapulta.

"ZONE PUZZLE", LA MAZZA É LA PALLA, E SCENE D'AZIONE

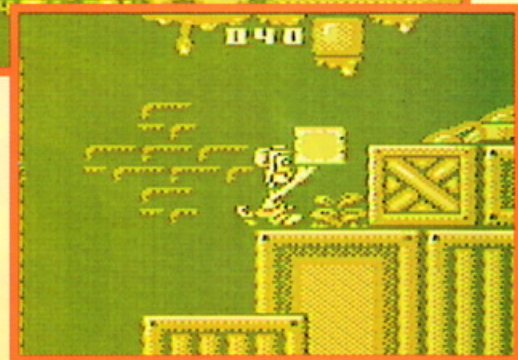
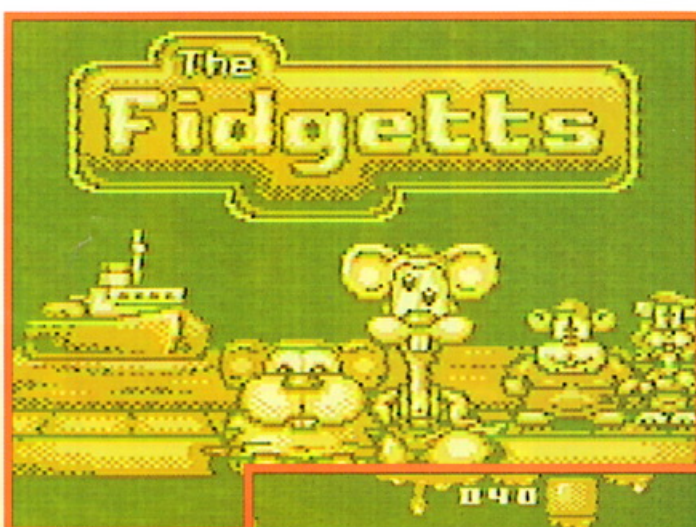
Le "zone puzzle" sono molto complesse ed é qui che inizia il nostro gioco. I fratelli devono raggiungere l'uscita di ogni zona puzzle prima

che scada il tempo. Per raggiungerle Frankie e Freddie possono usare gli oggetti mobili per superare vari ostacoli.

Qualsiasi oggetto puó essere preso e portato e i fratelli possono anche montare sopra i blocchi (quadrati) per superare gli ostacoli che altrimenti sarebbero insormontabili. Le molle possono essere usate per raggiungere i cornicioni piú alti ma se uno dei fratelli dovesse cadere da un cornicione o dentro una buca nel pavimento non solo perderá una vita ma dovranno ricominciare il gioco dall'inizio del livello. Quando questo succede tutti gli oggetti che sono stati spostati o posizionati con precisione rimangono dove sono. Si possono usare le seggiole come molle anche se Freddie non ce la fa a spostarle. Dovranno usarle nel punto in cui le trovano. Le leve sono molto utili e quando vengono tirate si potrebbe scoprire una nuova strada.

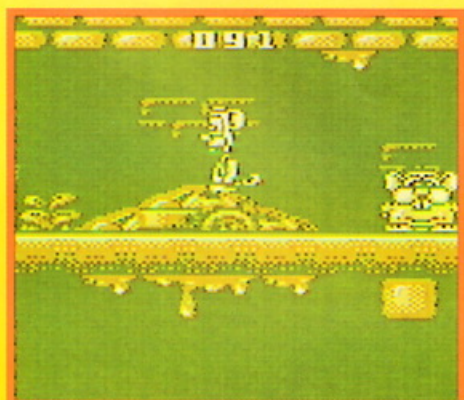
UNA TRIPLICE DOSE DI AZIONE

Ne "La corsa nella fogna" Frankie e Freddie scoprono una vecchia gomma che galleggia nell'acqua e decidono di usarla come un mezzo per scappare via. In questo posto orrendo dovranno evitare pericoli come televisori rotti, bidoni dell' olio vuoti, tartarughe e anche le forti onde dell'acqua che sbattono in qua e in lá la vecchia gomma. Devi guidare la gomma da sinistra a destra perché i fratelli possano lasciarla sulla riva ed entrare in un giardino nel cuore della cittá.

I nostri ragazzi useranno un paio di vecchi palloncini come mezzo per raggiungere la ferrovia. Prima di raggiungerla dovranno usare le catapulte per eliminare dalla loro strada qualsiasi ostacolo.

"I topi del binario" - Per i nostri eroi mancano pochi minuti alla riunione di famiglia. Montano su un vecchio carrello ferroviario e dovranno scansare i treni in arrivo ed i paracolpi delle stazioni!

Se ce la fanno a superare questi dovranno evitare anche un monte di ceste da imballaggio che blocca la strada tra loro e la famiglia.

Questo é un gioco fatto per tutti voi ricercatori di nuove sfide e di puzzle complessi che faranno lavorare il vostro cervello. Vi possiamo garantire che questi puzzle vi faranno letteralmente impazzire!

HIGH SCORES

I NINTENDOMANI TORNANO ALLA RIBALTA CON TUTTI I MASSIMI PUNTEGGI OTTENUTI PESTANDO SOLO SUI TASTI. A VOLTE E' FORTUNA, A VOLTE TENACIA, A VOLTE... GENIO! PER CHI ANCORA NON HA RAGGIUNTO UN RECORD UN POSTER DI INCORAGGIAMENTO NELLA PAGINA A LATO. ADESSO LA PAROLA AI VINCITORI!!!!

RICCARDO CAPPARELLA

High Scores Maniac Mansion, Turtles II, Ufouria, Action Kung-fu, Duck Tales, vinto 2 volte il torneo di Konami per Hyper Soccer con l'Italia e finito World Cup con l'Italia, Spagna, Argentina e Brasile. Di lui sappiamo che ha 10 anni e che con un suo amico ha realizzato il gioco di società Super Mario, poi lo hanno perfezionato e hanno fatto Super Mario All-Stars II. Complimenti!!

DIEGO GAMBINI

High Score Super Mario Bros 3 risolto 7 volte con 99 vite e punteggio massimo 7.782.000. Di lui sappiamo che ha 11 anni, otto giochi, è da poco socio Nintendo ma è già un meganintendofans. Abita a Maderno e ci ha inviato uno Yoshi grugnante.

ANDREA MILANI

High Scores Super Mario Bros 3, Flinstones, Dachant per il Nes. Di lui sappiamo che ha 10 anni, il suo hobby preferito è giocare con Nintendo, ma anche fare pallacanestro, che le sue aspirazioni sono di finire tutti i giochi Nintendo e avere la foto sulla rivista n° 6. Accontentato con qualche ritardo.

VIERI STURLINI

Un quasi record
Quasi High Score per i Simpson Nes (4° livello). Hobby: karatè e Nintendo e vuol diventare poliziotto.

SENZA VIDEO

Marco D'Ardia
High Score **Street Fighter** 1.299.735, **Super Mario World** 9.999.997. Di lui sappiamo che possiede un Game Boy e un Super Nintendo, e li usa... benissimo.

MENZIONE D'ONORE

Gloria Carandente e Mimmo Calvieri
High Score **Super Mario Bros 1 e 3, Soccer, Snake Rattle and Rool, Zelda 1 e 2. The Flinstones, Skate or die, Donkey Kong, The Simpson, Doctor Mario, Duch Hunt, Super Mario Bros 2 per il Nes. Super Mario World, Super Mario Kart, Zelda 3, Road Runner, Street Fighter 2, F-Zero, Super Addams Family, Turtles in Time.** Di loro sappiamo che sono soci dal 91 e che in due... si vince di più!!!!

COME PERDERE UNA VITA E SALVARE LA FACCIA

Potete sostituire questa faccia con la vostra!

MAGICA IDEA SBOCCIATA NELLA TESTA DI UN NINTENDOFANS AMERICANO E DA NOI SUBITO INTERCETTATA, APPROVATA... MESSA IN ATTO. IL NINTENDO SCUSE CLUB, INCARICATO DI DARE IL MASSIMO APPOGGIO A TUTTI COLORO CHE PESTANO SUI TASTI ALLA RICERCA DEL RECORD, FORNISCE LO SCUSARIO UFFICIALE, APPROVATO DALLA NINTENDO CASA MADRE E REGISTRATO PRESSO IL TRIBUNALE DEL VIDEOGAME. APPENDETELO SOPRA LA CONSOLE, PORTATELO IN TASCA E USATELO A PIENE MANI OGNI VOLTA CHE... VI SERVE UNA SCUSA!

SCUSARIO UFFICIALE DEI GIOCATORI NINTENDO

1. E' LA PRIMA VOLTA CHE CI GIOCO!
2. ACC... HO SBAGLIATO PULSANTE!
3. E' DIFFICILE SCONFIGGERE L'IMPOSSIBILE!
4. IL MIO CANE HA STACCATO LA SPINA!
5. MI STAVO SOLO SCALDANDO!
6. HO RISPOSTO AL TELEFONO E MI SONO DECONCENTRATO!
7. QUALCUNO E' PASSATO DAVANTI ALLO SCHERMO!
8. MIO FRATELLO HA CERCATO DI PORTARMI VIA IL CONTROLLER!
9. E' IL MIO LIVELLO PREFERITO E VOGLIO GIOCARLO DI NUOVO!
10. LA CONSOLE HA BARATO!

CHIUNQUE VOLESSE ENTRARE A FAR PARTE DEL *NINTENDO SCUSE CLUB* CON SCUSE FRESCHE A PORTATA DI MANO, LE INVII A *GIG NINTENDO VIA VOLTURNO, 3/12 - 50019 OSMANNORO (FI)*

TIPS 'N TRICKS

Per tutti i Nintendoingrippati alcune veloci istruzioni top-secret inviate da soci già arrivati alla soluzione. Una collaborazione made in Club Nintendo!!

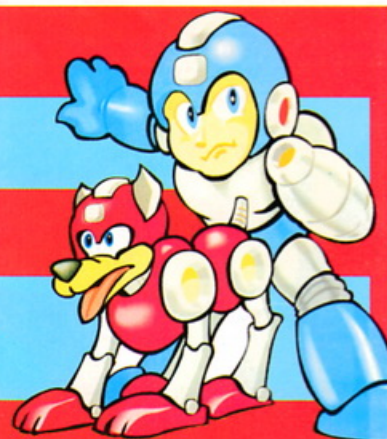
N.B. La redazione si riserva di inoltrare al mittente qualsiasi reclamo per trucchi falsi e tendenziosi.

I trucchi dei lettori

MEGA MAN - NES
Trucchi di Luca Schiavi di Rivanazzano

Per uccidere Cutman usare G - Per uccidere Gustman usare B - Per uccidere Iceman usare E
Per uccidere Bombaman usare F - Per uccidere Fireman usare I - Per uccidere Elecman usare C.

MEGA MEN II - NES

Per uccidere Crashman usare A - Per uccidere Metalman usare Q - Per uccidere Heatman usare B - Per uccidere Woodman usare C o M Per uccidere Flashman usare H - Per uccidere Airman usare W - Per uccidere Bobbleman usare M - Per uccidere Quickman usare C o F.

TURTLES - NES

Nell'area 4 per evitare la maggior parte delle calamite seguire questa sequenza di tunnel 1 2 3 6 8 9 12 15 17 18.

TURTLES II - NES

Colpire Shredder per fargli cadere l'elmo quando si duplica. Togliere l'elmo all'altro e, quando sono tutti e due senza elmo, ucciderli.

FLINSTONES - NES

Per uccidere l'ultimo mostro usare due uova nella prima trasformazione, prenderlo a colpi di clava senza lasciarlo muovere nella seconda e cinque uova nella terza.

TOM E JERRY - SNES
Trucchi di Marco Vanni di Firenze

Per avere vite extra, nello schermo dei titoli premete:
DESTRA-DESTRA-SU-SINISTRA-SU-DESTRA-GIÚ-B-A-SELECT-START-START

SUPER MARIO BROS 3 - NES
Trucchi di Ernesto Casalena di Loreto Aprutino

Andate nel mondo del cielo, prendete le ali magiche ed entrate nel 1 scenario di azione. Appena inizia lo scenario volate in alto, spostandovi leggermente a destra finchè non trovate un tubo capovolto; a questo punto entrate nel tubo e andate sempre dritto fino a quando non ne incontrerete un altro, entrate anche in quel tubo, spaccate i mattoni e da essi usciranno gli UP poi rientrate nel tubo. Una volta rientrati premete il pulsante che va in giù e volate introducendovi in un buco che formano le colonne sospese e andate dritto, incontrerete un carlion e lo scenario d'azione sarà finito.

HELP!

Considerando le numerose lettere di richieste di aiuto, vi indichiamo il sistema migliore per ottenere suggerimenti. Inviate il vostro indirizzo e, se volete, numero telefonico alla Zona Scambio. La sigla HELP! vi darà diritto di precedenza nella pubblicazione. Troverete tanti soci del Club che potranno direttamente soccorrervi telefonandovi o scrivendovi.

POSTA CLUB

a cura di U.D.R.

Ciao a tutti. Io sono U.D.R. , che poi vuol dire Uno Della Redazione, e dovrei avere qui al mio fianco U.A.D.R. che dovrebbe voler dire Un Altro Della Redazione ma sicuramente invece significa Un Assente Dalla Redazione, perchè non c'è mai. Per rintracciarlo mi sono anche messo in lista di attesa per Chi l'ha visto! Adesso che vi ho attivato la memoria su fatti e misfatti della redazione del Nintendo Club apro alla grande sul mio ultimo capolavoro. TRE, dico TRE pagine di posta, scambi, foto, disegni, complimenti e critiche. Firmato U.D.R.

DINOSAURI CERCASI

Caro Super Mario, mi chiamo Simone e sono un Nintendomaniaco, ti scrivo per chiederti se la cassetta del Nes 8 bit Jurassic Park è ancora in circolazione. Rispondimi in fretta. Saluti da Simone Jaccarino da Viareggio.

Quanto alla fretta avremmo fatto prima ad utilizzare un piccione viaggiatore ben addestrato,senza offesa per i postini, comunque la cassetta c'è. C'è tanto che la troverai nella Bit Parade, primo premio per il miglior videogioco tratto da un film.Però mi par di capire che tu volevi trovarla nei negozi...forse è momentaneamente esaurita, falla richiedere. Lieto di risolvere i problemi dei lettori, l'umile scribacchino che risponde al nome di U.D.R.. ti saluta, anche se poi le lodi vanno sempre al Super Direttore...che vita!

UN TURBO PER IL NES

Cari amici della Nintendo, sono un vostro fans ed ho appena rinnovato l'abbonamento alla vostra fantastica rivista. Vi vorrei fare alcune domande: 1) purtroppo non ho ricevuto il numero di giugno di Club Nintendo. Me lo potreste inviare? 2) Vorrei acquistare un gioco sportivo ed ho già puntato gli occhi su Nes Open Tournement Golf. Che ne dite? 3) Sapete qualcosa sull'eventuale picchiaduro in stile Street Fighter II per il mio Nes? 4) Potete darmi informazioni su Mega Man 4 ? Vi saluto facendovi i migliori complimenti e auguri per il vostro futuro. Luca Capogrossi di Falconara.

Commosso fino alle lacrime perchè qualcuno pensa al mio futuro ,caro Luca risponderò con la massima partecipazione a tutte le tue domande 1) ho già girato il reclamo ai responsabili degli abbonamenti 2) ti dico che ci troverai Super Mario in versione comparsa, che è uscito nel '91 e che non gira Gig. Il Club Nintendo gira soltanto su cassette Gig. Tra queste,per lo sport ti consiglio Racket & Rivals che ha vinto il nostro oscar della Bit Parade per il miglior gioco da fare in due o quattro.Rapido, veloce, sicuro,di grandi emozioni.3) Il picchiaduro che ritengo più vicino allo Street è certamente Battle Toods & Double Dragon, anche la grafica, oltre che l'azione, è bella dura e battersi a fianco dei ranocchiacci verdi invita davvero all'azione. 4) Su Mega Man 4 non ho trovato in redazione chi potesse darmi notizie,alla Nintendo Giapponese causa il fuso orario dormivano. Ho chiesto un fax di conferma. Appena possibile tireremo tardi anche su M.M.4!

IL CLUB DI FEDERICO

Caro Super Mario, sono un attento lettore del vostro strepitoso giornale per mezzo del quale ho potuto apprendere la notizia che mi incuriosiva: posso sapere qualcosa di più del tuo film? PS. Anch'io ho fondato un Club Nintendo composto da 31 ragazzi. Uno ciao da Federico Azzurro di Savona

E' deciso! organizziamo un Servizio PiccioniPosta Celere! Questa lettera ha 7 mesi di ritardo!Sarei tentato di darne la colpa a U.A.D.R. se fosse qui, ma non c'è! Comunque caro Federico hai avuto le informazioni sul film nello speciale di settembre perciò il rapporto lettore-redattore è salvo! Ma passiamo a quello che tu sigli con un misero ***P.S.*** *Forse voleva significare* ***Paurosamente Strepitoso!!*** *Un Club tutto tuo di 31 soci!!!! Fuori i nomi, i modi, le gare che organizzate.Vogliamo tutte le informazioni che gireremo ai soci sfusi che vogliono fare altrettanto e che serviranno a mettere in contatto i tanti Club Nintendo disseminati nello stivale.Utilizzando naturalmente il Servizio PiccioniPosta Celere!*

CASSETTE PIRATA

Caro Club Nintendo e Super-Nintendomaniaci io volevo dirvi che ho comperato una cassetta che si chiama "Best of the Best ? (***il resto non si legge n.d.r.*****) che non conoscevo e non ne ho mai sentito parlare da nessun negoziante e non c'era il marchio Gig e le istruzioni sono in inglese. Vi prego di rispondermi perchè ho fiducia in voi e tutta la redazione. Ciao!!!! Francesco Ferruzzi Forlì**

Ai! Ai! Ai! Tu comperato, tu pagato, tu fregato! Le cassette devono avere il marchio Gig per godere della tua fiducia.Ti suggerisco di farti fare una traduzione dall'inglese per rimediare almeno in parte al cattivo acquisto.Anche il nostro corso di Nintendolingua potrebbe dare qualche risultato.Ciao!!!!

ALLA QUINTA..OKKEY!

Cara redazione, ti scrivo prima per farti i complimenti per questo super-

MATTEO NIGI

DIEGO PITRUZZELLA

megafantasmagorico giornale, che è bellissimo, poi per porti tre domande: 1)puoi procurarmi gli arretrati? 2) puoi pubblicare Super Mario Bros 3 e parlare di questo magnifico gioco? 3) Puoi chiedere ai produttori di cassette del Control Deck 8 bit se possono fare Street Fighter I e II turbo ? E' la quinta volta che ti scrivo e spero che tu mi pubblichi. Mando un disegno, ciao a Mario!Paolo Donato di Milazzo

Il piacere più grande di ogni miserevole redattore è quello di aprire le lettere e trovarvi i complimenti. Sembra quasi di scartare i baci Perugina, tanto che poi io le lodi me le stampo sul mio portatile e le attacco alla parete, sistema utilissimo per rinnovare la tappezzeria, d'altronde!! Così confortato passo a confortare l'amico Paolo. 1) come sopra, giro l'avviso a chi di dovere, sperando che anche loro non usino le riviste per tappezzare le loro camerette. 2) già fatto copiosamente, ma forse era nei famosi arretrati. 3) potessi....ma il mitico mondo di produttori di cassette e di console è ben oltre la mia portata. Qui in redazione possiamo solo fare al meglio il lavoro di ricerca e di recensione delle migliori cassette. Ma stanno girando tanti picchiaduro validi. Trovati un sostituto di Street nel Fai la tua scelta, e,se proprio ci senti, risparmia per la 16 bit, la 32, la 64...Quanti sono i multipli di otto??

APRO PARENTESI

Qui dentro ci stanno 2 proposte 2:

1) Inviate tutti i nomi dei Club da voi fondati con indirizzo, nome dei soci, attività svolte, records raggiunti e giochi preferiti. Sarete messi in contatto subliminale e reale per scambio idee e attivazione iniziative!!

2) Inviate in redazione foto di murales, scritte sui muri, gadget di SuperMario, scritte sui diari, scritte su magliette, notizie di Nintendomania acuta!! Sguinzagliatevi al mare, in montagna, a scuola, a casa. Il Club Super Mario sta per aprire!

SUPER MARIO BAND

Mario Bencivenga e amici hanno realizzato l'impossibile! Una commedia scolastica dedicata a Super Mario e una canzone composta e interpretata da loro. Sono già prenotati per una replica in altra scuola. Titolo **Mario il Grande** Ritmo **rap.** *Se ha inizio un'avventura / sta sicura /che Mario ti assicura./ Fermo lì che Mario ti aiuta / e se un fungo prenderai / tu forte diventerai / se un fiore / prenderai / tu invincibile sarai /se una piuma /avrai /come Mario volerai.* Jovanotti stai in campana...

NINTENDOGENERATION

Vecchissimi soci e Nintendomaniaci Senior si sono fatti ritrarre per lanciare a tutti i NintendoJunior un saluto. Ci fanno sapere che sono diventati amici proprio grazie alla console Nintendo e sperano che le nuove generazioni facciano altrettanto. Che saggezza!!

GIG NINTENDO POSTA CLUB
via Volturno 3/12
50019 Osmannoro Firenze

ZONA SCAMBIO

Zona libera dove il sud si incrocia con il nord, l'est con l'ovest e il centro con le periferie. Marcatura stretta, riprese alla moviola, arbitro U.D.R.!!

★ **Un grande amico grande** Fabrizio Mordenti via Crocetta n.22 - 48100 Ravenna di anni 20 scambia amicizia e trucchi su Faxanadu, The Battle of Olimpus, Zelda, i 3 Megaman, Turtles I e II e chiede Help per Battletoads che lo fa impazzire.

★ **Anch'io sono della Zona Scambio!** Vorrei comunicare con i Nintendomani della mia città per scambi ravvicinati. Davide D'Ambrosio via Oberdan n.56/I - 70126 Bari.

★ **Deciso fermamente** a tenere la gloriosa console 8 bit con tanti giochi, fornisce trucchi per quasi tutte le cassette, ad eccezione di Turtles, Solomon's Key e Maniac Mansion per cui cerca aiuto. Paolo Pagano via Stelvio n.22 23031 Aprica (SO), strasimpatico amico Nintendo.

★ **Cerca tante cose** e fornisce informazioni per Nes appassionato fans Nintendo. Scrivete velocemente a Vincenzo Altieri p.za G. Marconi n.5 - 86040 S. Giuliano di Puglia,

★ **Dov'è la carta 7** di Metal Gear? E i lanciarazzi? E la bussola? Help di Colombo Fabio via Vespri Siciliani n.67/bis 21052 Busto Arsizio (VA),

★ **A tutti i fans idraulici** Diego Petruzzella viale Molise n. 65 - 20137 Milano - Tel. 02/5469160 deciso al gran passo acquisto mitico SNes, cede console Nes tanto amata con cassette.

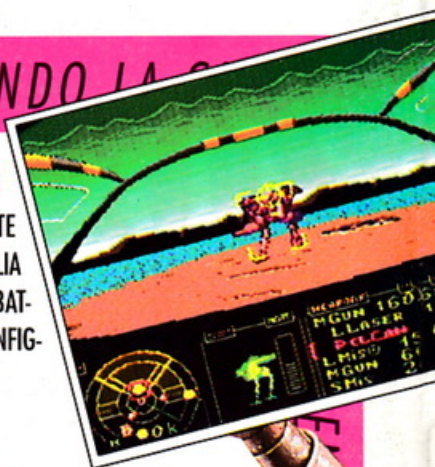
★ **Ragazzi/e di tutto il mondo** se volete scambiare trucchi sulle cassette del Super Nintendo telefonatemi o scrivetemi. Ho 11 anni, Andrea Delemont, via Burroni n.19 - 14100 Asti - Tel. 0141/214058 (saluti da U.D.R.),

★ **Amico di telefono cercasi,** Charlie Rod viale Bernini n.38 - 47042 Cesenatico (FO). È un ammalato di Nintendolite e cerca altri pazzi di Nintendolite come lui per Super Nintendo. Tel. 0547/86299,

ATTENZIONE! ATTENZIONE! ATTENZIONE!

NUOVO NUMERO TELEFONICO PER TUTTI I NINTENDOINGRIPPATI!

0363/304247

PRONTO SUPER MARIO
LUNEDÌ/MERCOLEDÌ/VENERDÌ
DALLE 14,30 ALLE 18,30

2 micidiali giochi da sparare sul tuo Super Nintendo!
SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION
MECHWARRIOR
AI POSTI DI COMANDO... DOVETE CONDURRE LA VOSTRA SQUADRIGLIA DI MECHA DENTRO INCREDIBILI BATTAGLIE TRIDIMENSIONALI, PER SCONFIGGERE I RINNEGATI DELL'ALA NERA.
• VIDEATE IN ITALIANO
• SIMULATORE DI VOLO 3D CON ROTAZIONI DI BITMAP E MODE 7
• 8 TIPI DI MECHA CON DIVERSE POSSIBILITÀ DI ARMAMENTO
Vivi la più importante battaglia del secolo. Pilota il tuo BattleMech verso la vittoria!
MECHWARRIOR
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION
ACTIVISION
BIOMETAL
SUPER TECHNO
unlimited SOUNDTRACK
ACTIVISION
BIOMETAL
SCONTRI GALATTICI "ALL'ULTIMO LASER" IN UNA MICIDIALE BATTAGLIA COMBATTUTA NEL 22° SECOLO CONTRO I MALEFICI MUTANTI.
• 6 LIVELLI DI GIOCO SENZA UN SECONDO DI TREGUA
• UNA MITICA COLONNA SONORA TECHNO
• 6 SUPER-ARMI INTERCAMBIABILI
NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION
Controlla che ci sia il marchio GIG, avrai così la certezza di avere prodotti Nintendo originali, con le istruzioni in italiano, la garanzia totale e la possibilità di iscriverti al mitico Club Nintendo.
GIG ELECTRONICS
Nintendo®
IL NUMERO UNO NEL MONDO
ARMANDO TESTA SPA